```
####################################################
#                                            #
#                                       X#M=   #
#                                  ####M        #
#                              #####-          #
#                          H####-              #
#                       #####                 #
#                      ####+                  #
#                    /####                   #
#                   ####        ,#########H-       #
#                 ####    %######-             #
#               M###   #####,                #
#              ###H #####                    #
#             ###% ;###      $#####@+            #
#           $########  #######@                #
#               H###### H                     #
#                  #########$                 #
#                   ###########               #
# #                  #############            #
#   #              ###############            #
#    ##     #    #####      #####            #
#     X##    #/  ####        #####           #
#       #### H##+###-     #  #####           #
#         ##########     ### #####          #
#           ########     #########          #
#             #######        #####          #
#               ########    #####           #
#                  +%+  #######            #
#                     @#######            #
#                      ######            #
#                     ,####             #
#                     ####              #
#                     ###              #
#                     ###              #
#                    M##                #
#                    $##               #
#                     ##              #
#                     ##              #
#                     ###              #
#                     ###              #
#                      ##             #
#                      ##H               #
#                       ##            #
#                       ##            #
#                        ##           #
#                        %#             #
#                         ##           #
#                          ##          #
#                           #         #
#                          ,#         #
#                            ##        #
#                             ##M         #
#                             %###          #
#                             /####        #
#                               ###       #
```

H#
#   #
###

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE

6

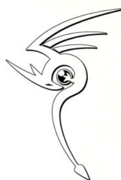


YUKITO KISHIRO

PLANETA DeAGOSTINI

Gunnm (serie conocida en España como Alita, ángel de combate) se ha convertido en todo un clásico en nuestro país por derecho propio. La presente edición, la definitiva, se basa en la última edición japonesa de este manga indispensable, e incluye decenas de páginas inéditas de historieta, bocetos, detalles técnicos, etc.

漫画



7,95 euros

EDICIÓN ESPAÑOLA



IMPRESO EN ESPAÑA

GUNNM
ALITA, ÁNGEL DE COMBATE

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



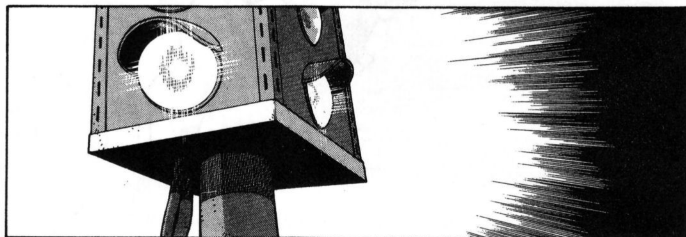
PLANETA DeAGOSTINI®

Si deseas información sobre los cómics de Planeta DeAgostini,
busca en la web: www.planetadeagostinicomics.com
Si deseas adquirir los cómics de Planeta DeAgostini,
busca en la web:
www.planetacomic.com
Si deseas enviar un e-mail al editor de esta obra,
o contactar con la editorial, escribe a:
jaimerodriguezmilan@hotmail.com

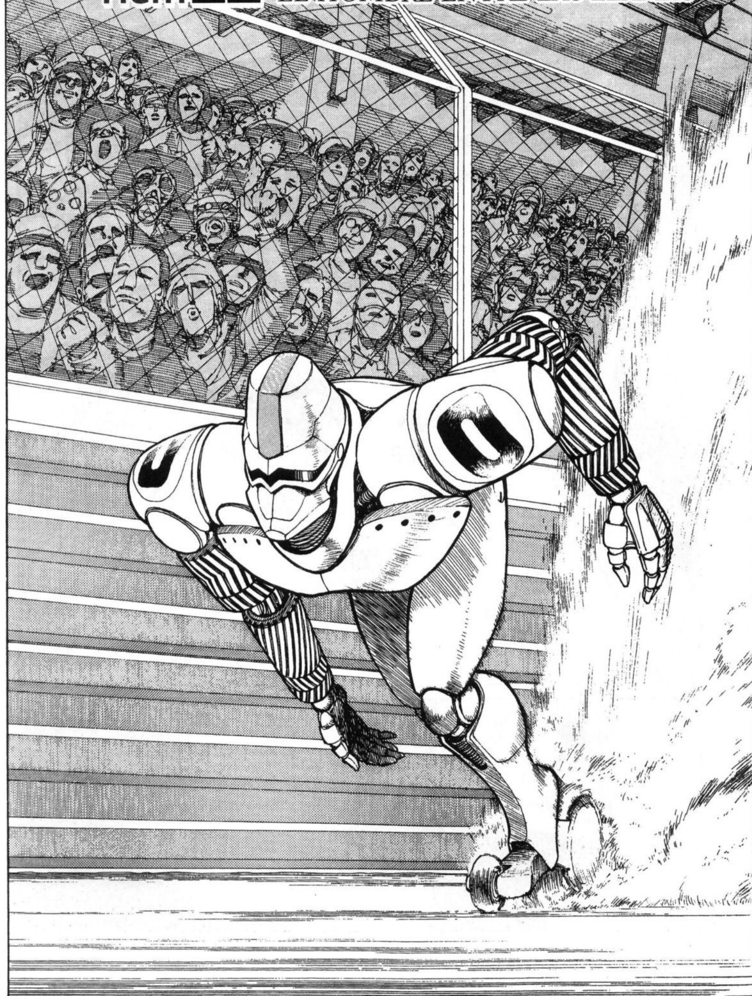
Y ya sabéis, esperamos vuestras cartas,
comentarios, opiniones y propuestas en:
Gunnm - Alita, ángel de combate
Planeta DeAgostini Comics
Aribau, 185, entlo., 1.ª
08021-BARCELONA

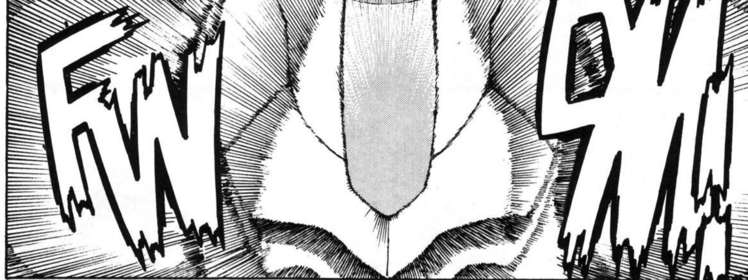


GUNNM - ALITA, ÁNGEL DE COMBATE n.º 6 (de 12). Publicación mensual de Editorial Planeta DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editor: Jaime Rodríguez. Es una producción de Planeta DeAgostini bajo la dirección artística de Jesús Gómez. First published in Japan in 1991 by Shueisha Inc., Tokyo. Spanish translation rights in Spain arranged by Shueisha, Inc., through Tuttle-Mori Agency Inc. For the purpose of publication in Spanish, the artwork in this publication is generally printed in reverse from the original Japanese edition. Edición española realizada a partir de la edición japonesa. El orden de lectura de la edición original japonesa se ha invertido para la edición española. Traducción: Marc Bernabé & Verònica Calafell. Asesoramiento: Manuel Robles. Retoques: Cristina Simó. Rotulación: Albert Agut. Diseño interior: Estudi D'Art-Tres. Diseño de cubierta: A&J Torres. Realización técnica editorial: Estudi D'Art-Tres.
Impreso en España por Liberduplex. Depósito legal: B-33211-02. Distribuido en España por LOGISTA. Aragonés, 18. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108-Alcobendas (Madrid). (IV-03) (4FT8). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

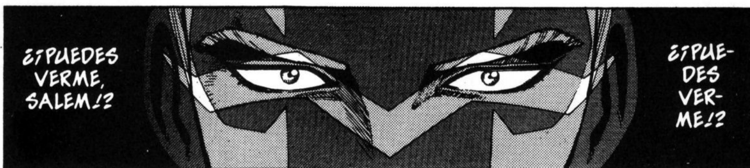


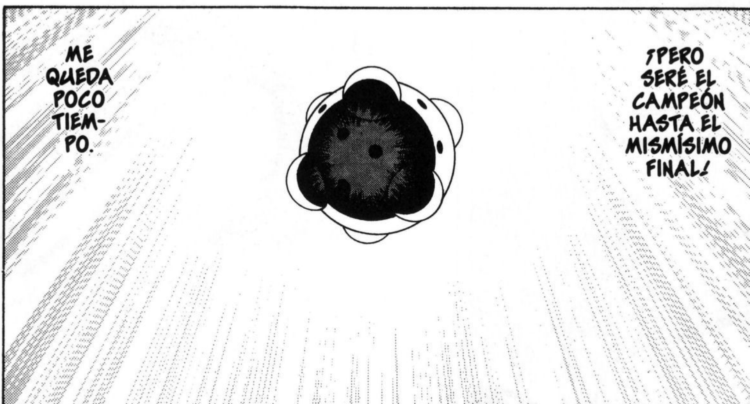
FIGHT 22 *EL HOMBRE ENTRE LAS LLAMAS*

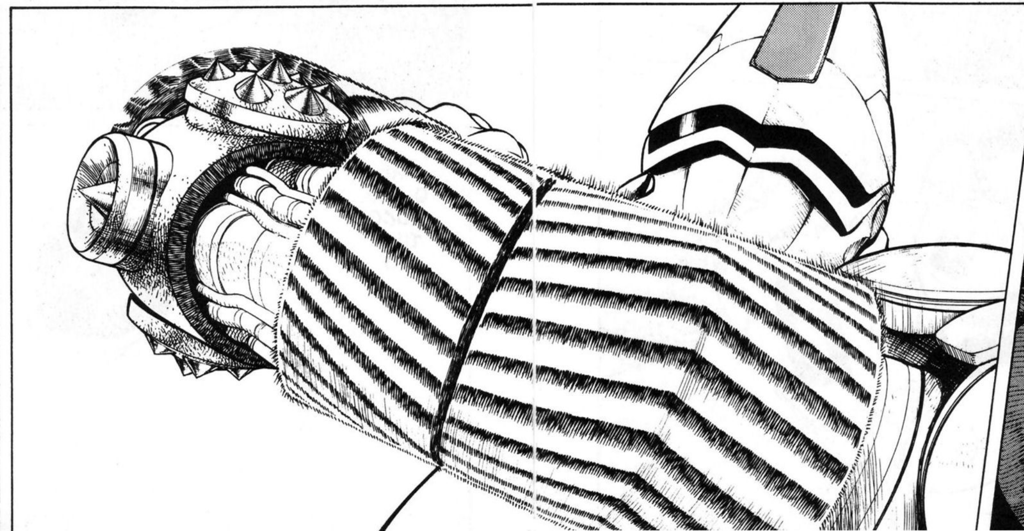




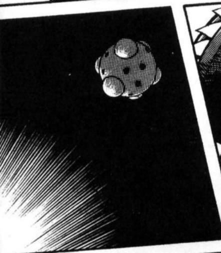

BRR

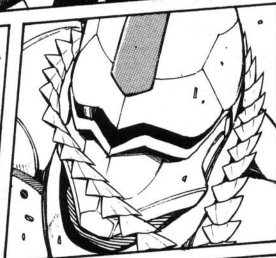

¿¡PUEDES VERME, SALEM!?
¿¡PUEDES VERME!?

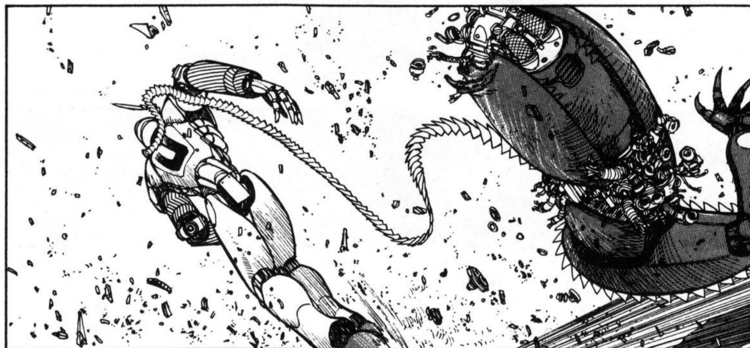

¡PERO SERÉ EL CAMPEÓN HASTA EL MISMÍSIMO FINAL!
ME QUEDA POCO TIEMPO.

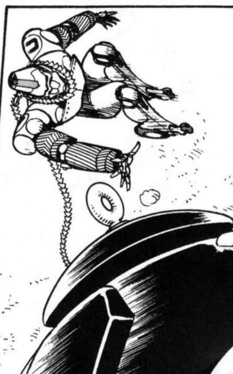



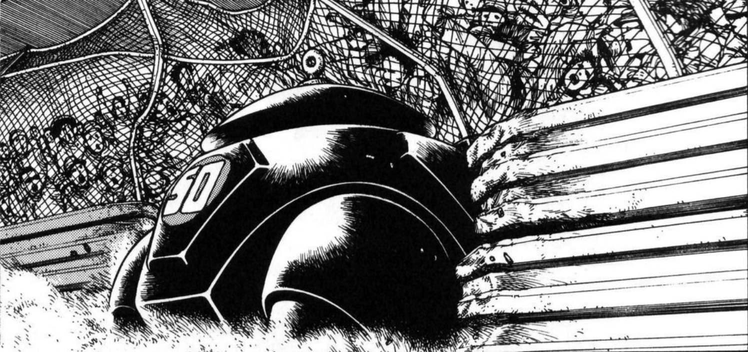


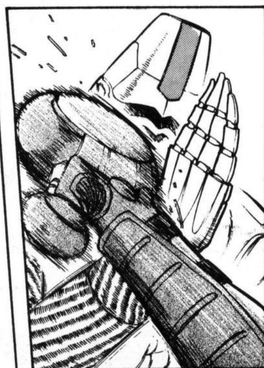
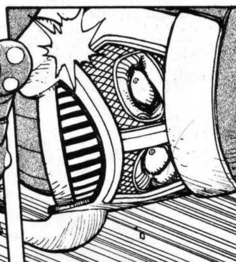



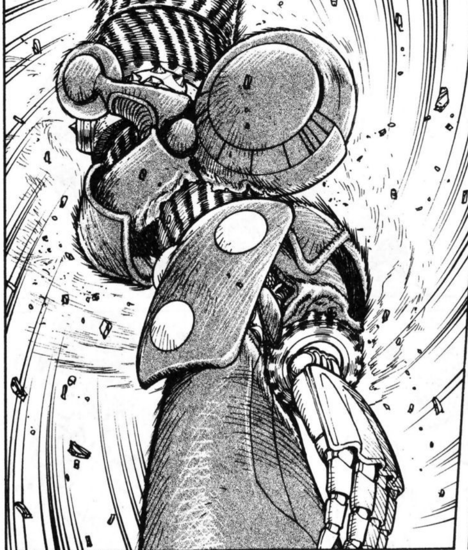


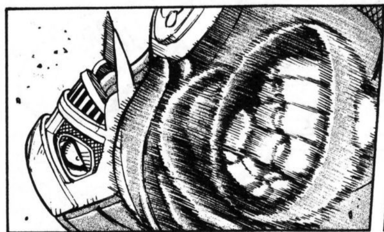
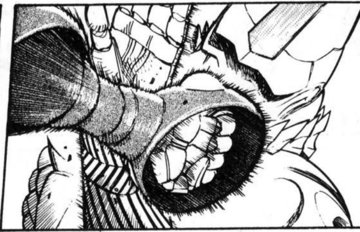
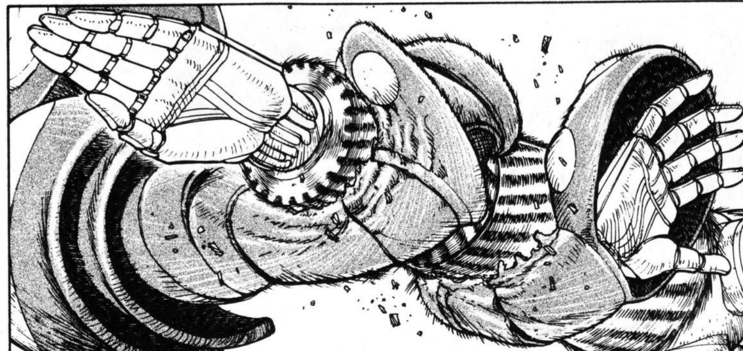



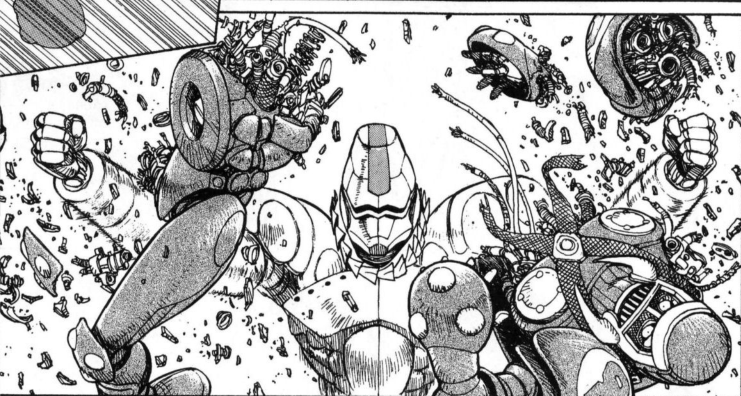


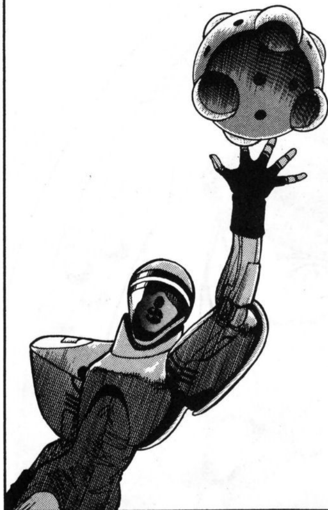




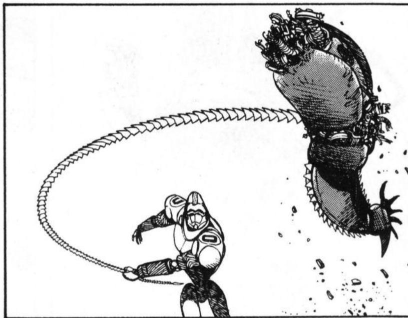


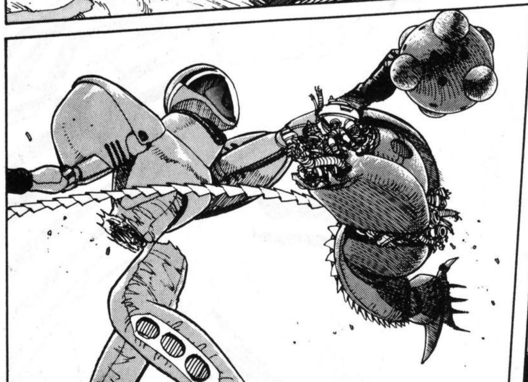
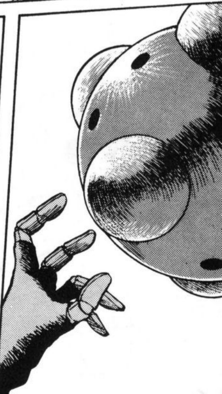





GALLY

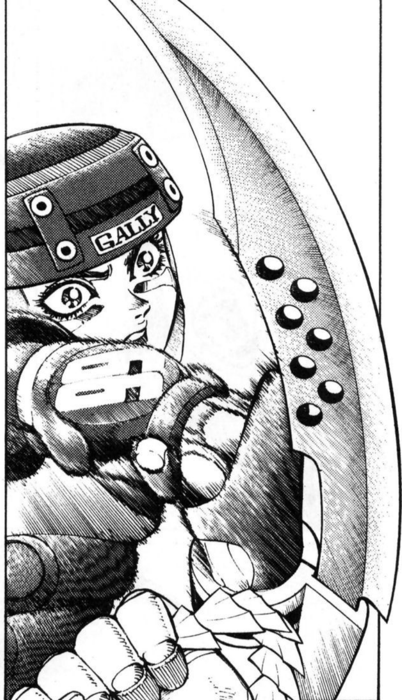


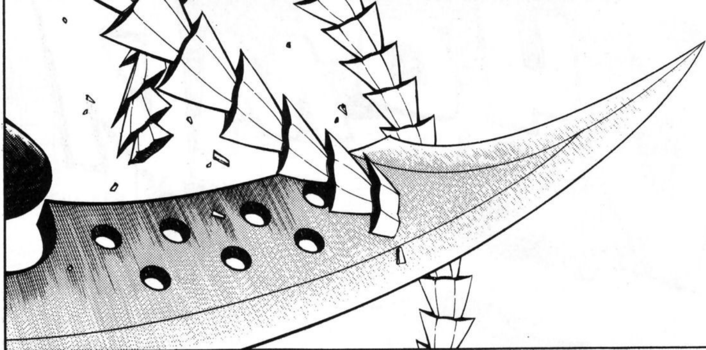


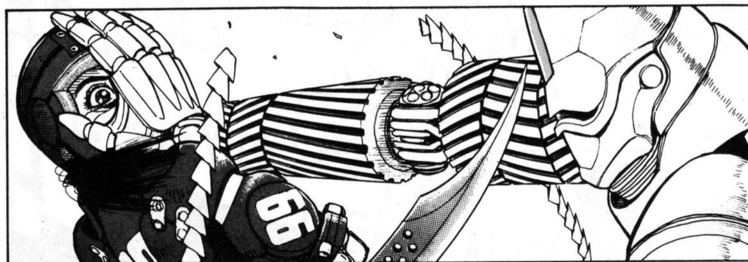



99


GALLY




66



BUOMP!!

BAM
THUMP!!

CLANG.

OOOH!!
...

GA... GGALLY !!


PLOF!


BAM!!


¡EL EMPERADOR JASUGUN ES TODO UN DIOS DESTRUCTOR! ¡¡HA ACABADO CON TODO EL EQUIPO RIVAL EN CUESTIÓN DE SEGUNDOS!!
ZAP!
¡BAM!


SSHH!
UGH...


¿QUÉ TE PASA...? ¿YA HAS LLEGADO AL LÍMITE DE TUS FUERZAS?
VAMOS, MUÉSTRAME TU PANZER KUNST.


MA... ¡MALDITA SEA!
SHAS!

!?


QU...
¿QUÉ ES ESTO...?


FRRSH...


JU...
ES QUE... ¿ESTOY SO-ÑANDO?
FIUUUH...


NO... YO CONOZCO... ESTE PAI-SAJE...





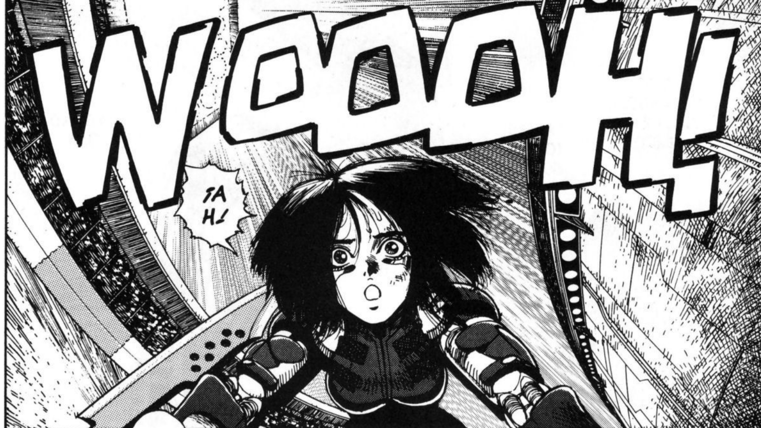






* CROMOSOMA XX: ES DECIR, UNA HEMBRA. EL SEXO DE LOS HUMANOS SE DETERMINA POR LA COMBINACIÓN DE DOS TIPOS DE CROMOSOMA. LA COMBINACIÓN MASCULINA DE LOS CROMOSOMAS ES XY.

**MEISTER: "MAESTRO" GEHEIMNIS: "MISTERIO" EN ALEMÁN.


WOOOH!
¡AH!


AGH.
ARF.
"UN VASTO PÁRAMO ROJIZO..." "MEISTER..." "YÔKO..."

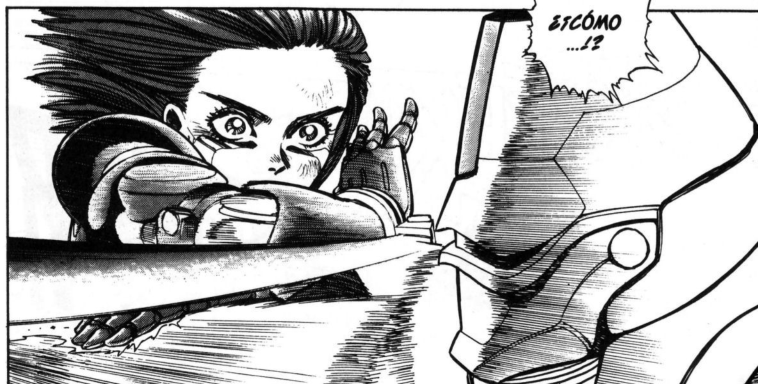

¿¡QUIÉN SOY YO...!?
ARF.
ARF.
ARF.
TENGO MIEDO... ES COMO SI YO DEJARA DE SER YO...


NO SÉ ABSOLUTAMENTE NADA... NADA SEGURO SOBRE MÍ...

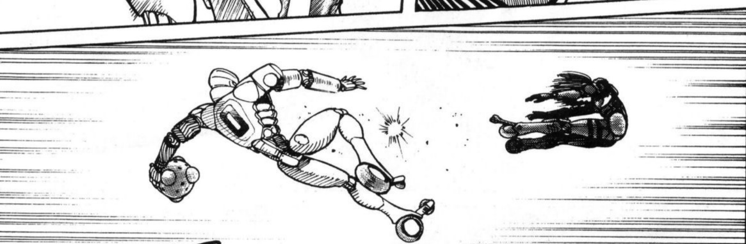

POR LO QUE...
PERO PARA PODER SEGUIR VIVIENDO...
¡NECESITO ALGO CONCRETO...!
¡OOOOOH!


SHUU!!
ZWAAH!


SHAK!


¿¡CÓMO
...!?

THUD!
RASH!





¡CRAK!

¡¡EL EMPERADOR SE HA QUEDADO SIN CASCO!!

OOH!!





JU, JU, JU... ¡BIENVENIDA A MI MUNDO, GALLY!

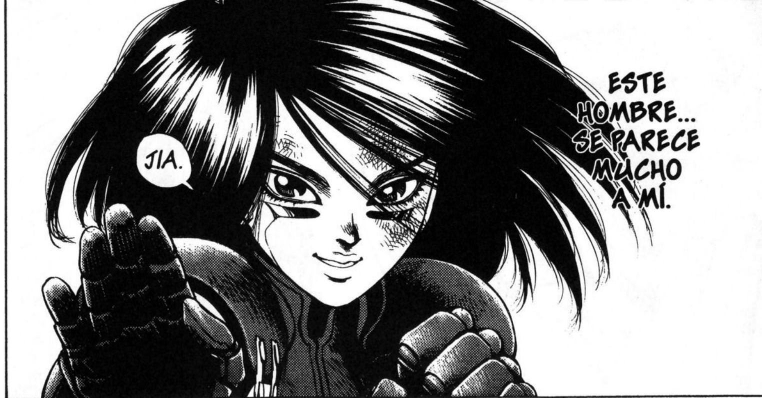
SHAX

...!?

¡HE AQUÍ LA GLORIA DE ESTE MUNDO!

¡TODOS LUCHAN PARA HACERSE CON ESTO!

¡AUNQUE NI A MÍ NI A TI NOS INTERESA TAL MENUDENCIA! ¿¡VERDAD QUE NO!?


JIA.
ESTE HOMBRE... SE PARECE MUCHO A MÍ.


ZKH!
¡¡ESTO YA NO TIENE SENTIDO EN NUESTRA LUCHA PARTICULAR!!


4OOH!
BAM!


JU, JU, JU... ¡NO TE MATARÉ! SE LO HE PROMETIDO A IDO...
¡PERO QUIERO QUE RECUERDES MUY BIEN LO QUE OCURRIRÁ A PARTIR DE AHORA!


¡¡SHOW-
DOWN!!
¡¡AL QUEDAR SÓLO DOS CONTRINCANTES SOBRE LA PISTA SE DECLARA EL "SHOWDOWN", LA CONTIENDA DECISIVA A UNO CONTRA UNO QUE DECIDIRÁ LA VICTORIA FINAL!!
66

UOOOHH!

TENGO DOS BOTELLAS DE VINO PREPARADAS.

CLINK!

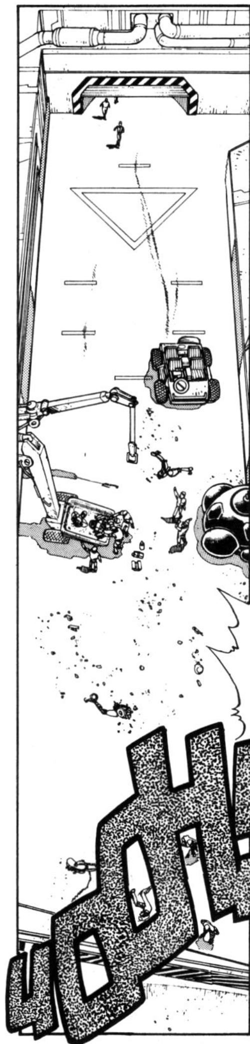
ES VINO SALEMIANO DE LA MEJOR CALIDAD: VECTOR ME LO HA CONSEGUIDO.

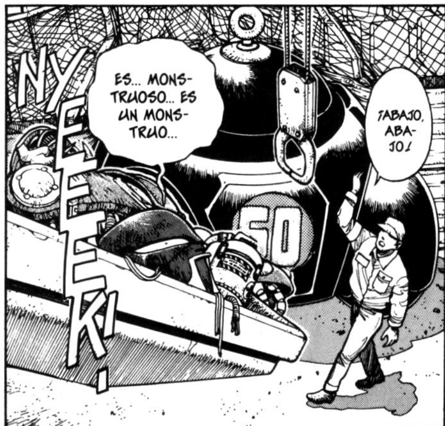
UNA ES PARA CELEBRAR LA VUELTA DE MI QUERIDA GALLY...

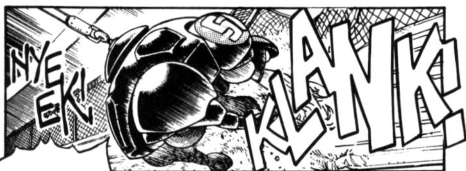
Y LA OTRA, PARA CELEBRAR LA VICTORIA DE TU HERMANO...

ZZ...

PODREMOS BRINDAR JUNTOS CUANDO REGRESEN SANOS Y SALVOS.


¡UUUHH! ¡GALLYY YYYY YY!


ES... MONSTRUOSO... ES UN MONSTRUO...
¡ABAJO, ABAJO!


KLANK!


¡TRANQUILO! ¡¡QUE YA ESTÁS FUERA DE LA CARRERA!!
ZIP! ZIP!
¡UAH! ¡ESTE TIPO ESTÁ PERFECTAMENTE!

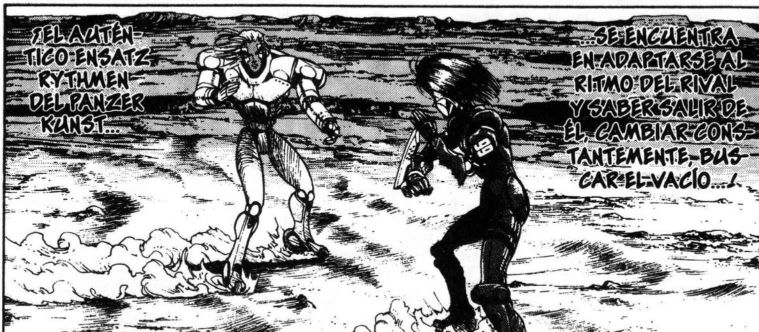
¡ALLÁ VOY, GALLY!

¡AH!




ES... ¡ESTÁN IGUALADOS! ¡¡GA-LLY ESTÁ LUCHANDO EN IGUALDAD DE CON-DICIONES CON EL HASTA AHORA INVENCIBLE EM-PERADOR JASUGUN!!
UOOOH!


¡EL PUNTO DÉBIL DEL MASCHINE KLATSCH ESTÁ EN SU MONÓTONO RITMO!
¡SÓLO TENGO QUE ESQUIVAR SU PRIMER ATAQUE CON EL "KI", PORQUE EL PANZER KUNST ES SUPERIOR EN COMBATE CUER-PO A CUERPO!


¡EL AUTÉN-TICO ENSATZ RYTHMEN DEL PANZER KUNST...
...SE ENCUENTRA EN ADAPTARSE AL RITMO DEL RIVAL Y SABER SALIR DE ÉL, CAMBIAR CONS-TANTEMENTE, BUS-CAR EL VACÍO...!

WAK!


!?
MI... MIS OJOS...
FWIIIH!


¡MI ESTRUCTURA CEREBRAL ESTÁ PRODUCIENDO SONIDO... EMPIEZA A MORIR!
NO... ¡TODAVÍA NO! ¡¡NECESITO UN POCO MÁS DE TIEMPO!!


¡¡TOMA!
FWAM!


SHAK!


¡NO PUEDO PERDER!
FWOM


!?

¡MODO 47, TIJERA DEL CAIMÁN!

UOOOOH!

¡¡JASUGUN HA EFECTUADO UN LANZAMIENTO PODEROSÍSIMO USANDO LA POTENCIA DE LOS MOTORES DE SU BRAZO! ¡GALLY ESTÁ A PUNTO DE MORDER EL POLVO!

¡PLASH!

¡MÁTALA! ¡¡APLÁSTALE EL CRÁNEO, VAMOS!!

GRR.

CRASH!

AH...


UH...
HYEEK!


¡¡AQUÍ VA MI GOLPE DE GRACIA, GALLY!!
ZASH!

TROOOP!
¡GALLYYYY! ¡HE VENIDO A AYUDARTEEEEE!


¡UGH...! ¿QUIÉN ERES TÚ!?
FWAM
¡YO ME LLAMO ...!

¡¡...TIGELL EL INMORTAAAAL!!

¡OOOH! ¡TIGELL HA IRRUMPIDO INESPERADAMENTE EN EL SHOWDOWN! ¡¡QUÉ EXCITANTE INFRACCIÓN DE LAS NORMAS!!

SKREEK!

BRAM!

WOOH!

90

NO.. ¡NO! ¡TENGO QUE SACAR A TIGELL DE AHÍ!

THUD THUD!

¡¡¡AAAA!!

¡¡MI ÚNICO ORGULLO ESTÁ EN MI ROBUSTO WETT ZEUG, QUE NADIE HASTA AHORA HA LOGRADO PARTIR!!

¡¡NI SIQUIERA TÚ, CAMPEÓN, PODRÁS DESTRUIR MI CORAZAAAA!!

FUMP

THUD!


¿EH?
CREK!
CREK!


BUOM!


FWOOH!
¡TIGELL ESTÁ ARDIENDO! PE... ¡PERO, A PESAR DE TODO, SIGUE AVANZANDO!


FROSH!
!
UOOOHH... DE... ¡DETÉNTE!
FWAM!


ME... ME ALEGRO DE NO HABER ABANDONADO EL MOTORBALL...
AL... AL FINAL HE PODIDO ENFRENTARME A MI ADMIRADO CAMPEÓN.




TIGELL...




IMBÉCIL... NO LLO-RES...


FROSH...
BLUPS!


HMM!

¡UOOOOOOHHHH!

THUD!!

THUD THUD THUD THUD

¡¡JASUGUN ESTÁ RECIBIENDO DE LLENO UNA AUTÉNTICA LLUVIA DE GOLPES POR PARTE DE GALLY!!

¡EL CAMPEÓN ESTÁ SIENDO GOLPEADO! ¡IMPRESIONANTE!

¡¡ACABA CON ESE ENGREÍDO DE JASUGUN!!

GRR.

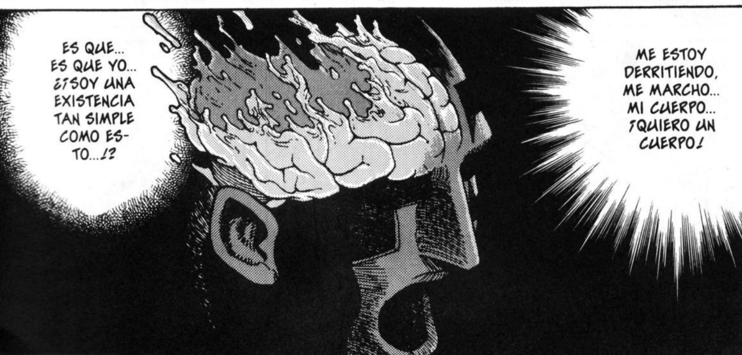
UH...

CÁLLATE.

THUNK

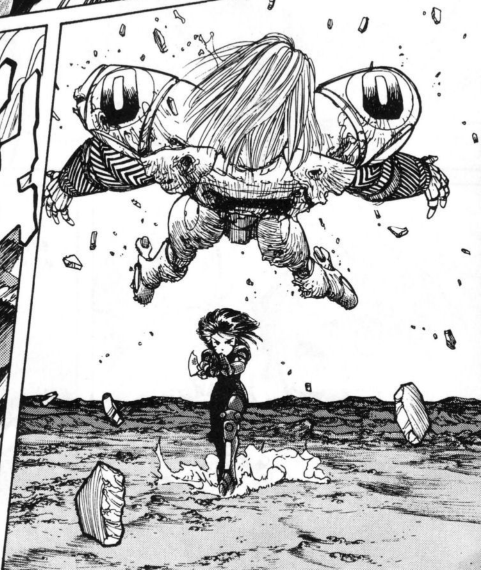

ME ESTÁN GOLPEANDO... NO PUEDO DEFENDERME... DE SU ATAQUE...
¿POR QUÉ...? ¿QUÉ PASA CON MIS BRAZOS...? ¿DÓNDE ESTÁN MIS BRAZOS...?

Y MIS PIERNAS... ¿DÓNDE ESTÁN MIS PIERNAS...?
¡¿QUÉ ME ESTÁ OCURRIENDO!? ESTOY VACÍO... ¿ADÓNDE HA IDO MI CUERPO...?

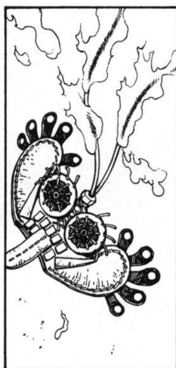

ES QUE... ES QUE YO... ¡¿SOY UNA EXISTENCIA TAN SIMPLE COMO ESTO...!?
ME ESTOY DERRITIENDO, ME MARCHO... MI CUERPO... ¡QUIERO UN CUERPO!

¡JAAAAAAAA!














SHU-
MIRA...







ARF.

ARF.

¡LE HE DESTROZADO SU CORAZÓN ARTIFICIAL CON MI HERZ HERHAUEN!

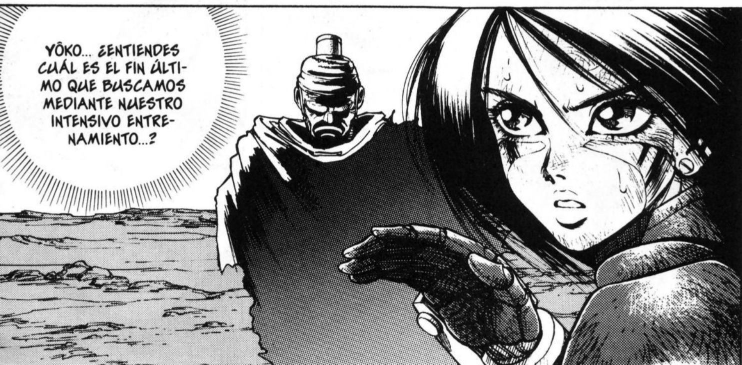
AGH.

¡¡NO PODRÁ VOLVER A LEVANTARSE ...!!





FWOOH!


YÔKO... ¿ENTIENDES CUÁL ES EL FIN ÚLTIMO QUE BUSCAMOS MEDIANTE NUESTRO INTENSIVO ENTRENAMIENTO...?

¡SE TRATA DE RECUPERAR LA UNIFICACIÓN DE LOS SENTIDOS DEL ERDLEIB, "EL VIENTRE DE LA TIERRA", GRACIAS A NUESTROS CUERPOS MECÁNICOS!

¡FÍJATE! ¡EN TU CUERPO RESIDE EL UNIVERSO ENTERO, HAS CONSEGUIDO EL "ARS MAGNA", LA GRAN TÉCNICA SECRETA!







FWOOM!




HE PERDIDO... YA NO HAY MARCHA ATRÁS...

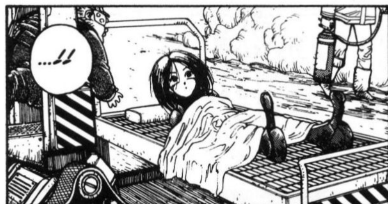

FWOH!
FSHH!


¡GALLY!
FSHH!
FSHH!


LO HAS HECHO MUY BIEN... ¡HAS LUCHADO FANTÁSTICAMENTE, GALLY!
UN-BA...

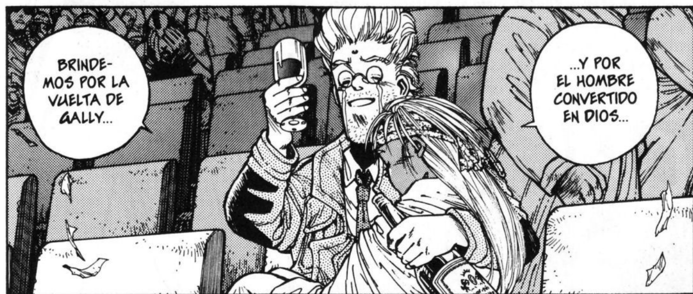
SUPONGO QUE HA LLEGADO EL MOMENTO DE NUESTRA DESPEDIDA...
SNIF!
...

JA-SUGUN... ¿QUÉ HAY DE JASU-GUN?


...!!

HE... ¿HE VISTO UN ESPEJIS-MO?
NO...

TU FANTÁSTI-CO GOLPE ME HA ABIERTO LOS OJOS.
GRA-CIAS... JASU-GUN.


BRINDEMOS POR LA VUELTA DE GALLY...
...Y POR EL HOMBRE CONVERTIDO EN DIOS...

GUNNM 銃夢 INFORMATION



GALLY EN ESA ÉPOCA

GUNNM: CRONOLOGÍA

1 D.K.	Ido descubre a Yôko entre una montaña de residuos y la llama Gally. Nace Koyomi. Gally se convierte en cazadora-guerrero y derrota a Makaku.
2 D.K.	Gally se enamora de Yûgo, pero éste acaba muriendo en su camino hacia Salem. Gally empieza a practicar el motorball. Lucha a muerte contra Jasugun. A su vez, se ofrece una recompensa por Zapan.
3 D.K.	Se inaugura el bar "New Kansas". Ido adopta a Shumira y Gally empieza a vivir sola. **EL SIGUIENTE EPISODIO OCURRE SOBRE ESTA ÉPOCA** Lucha a muerte de Gally contra Dedo Sónico. → "Dedo Sónico". Nova proporciona a Den, una de las personalidades de Kaos, un cuerpo-armadura. Den viaja a la frontera para entrenarse en las artes de la lucha.
4 D.K.	Kaos va a la frontera junto a Jasmine. Gally derrota a Zapan, que se había convertido en berserker. Muere Ido. Shumira se une a un grupo de voluntarios. Gally es reclutada por TUNED.

Esta tabla está basada en el nacimiento de Koyomi. El año en el que nació es el año 1 D.K. (Después de Koyomi), mientras que los años anteriores son A.K. (Antes de Koyomi).



En este episodio podemos ver a una Gally que se ha retirado del mundo del motorball y que acaba de empezar a vivir sola en el edificio comunal donde está situado el Bar New Kansas.

Al volver al Distrito Este, Gally es recibida con los brazos abiertos en el New Kansas, justo al contrario que pasó cuando estaba Zapan. La Gally de ahora, mucho más centrada y seria, acepta las peticiones de los cazadores del New Kansas y se gana la vida dándoles clases de lucha. Gally ha dejado de perseguir a criminales y de mancharse las manos y el cuerpo de sangre, por lo que ya no forma parte de la elite de los cazadores-guerrero. Los dos años que transcurren hasta la reaparición de Zapan son los más provechosos y pacíficos de su vida.



HISTORIA PARALELA DE GUNNM

PRIMERA PARTE

DEDO SÓNICO

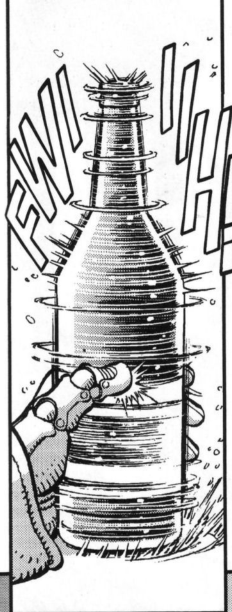
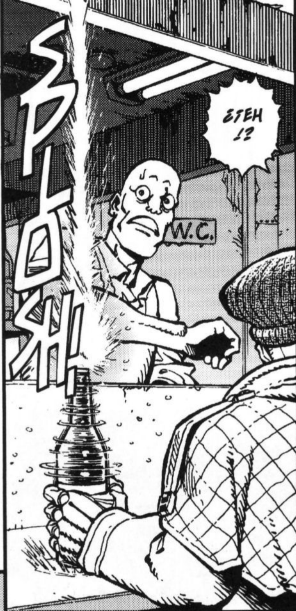


¡¡NINGUNO DE LOS DOS DA SU BRAZO A TORCER!!

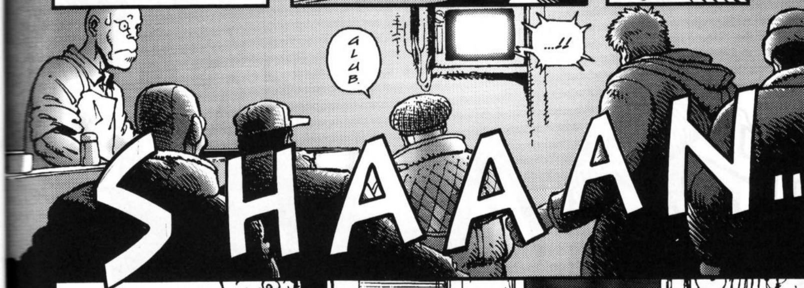







FWIIIHH!

SPLOOSH!
¿¿EH
!?

SHAS!

GLUGLUB!
B!

GLUB.
...!!
SHAAAN...

CLING.
GR... GRA-CIAS ...

NYEK...


FW
IIIH!
TROK!
TROK!

BRRMRRMRRM!





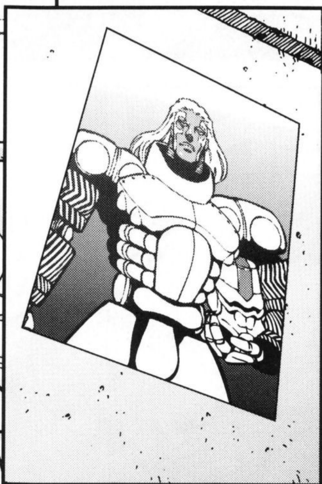


TRES MESES MÁS TARDE



MMM...













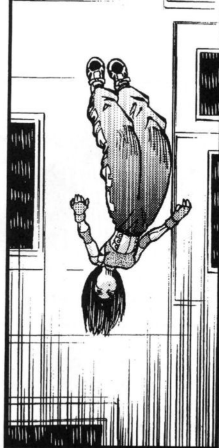


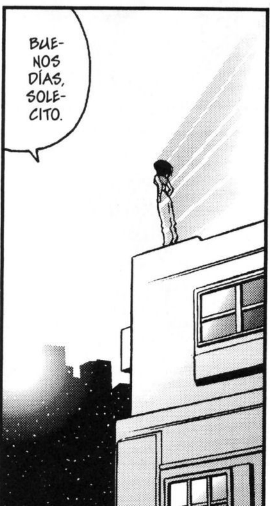
GALLY
PROFESIÓN: INSTRUCTORA DE LUCHA CAZADORA-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: PANZER KUNST, ANCESTRAL ARTE MARCIANA DE LA GUERRA

FSSH.



ZIP!

TAP!




BUENOS DÍAS, SOLECITO.


HYEEK!
HYEEK!


NYEEK!
NYEEK!

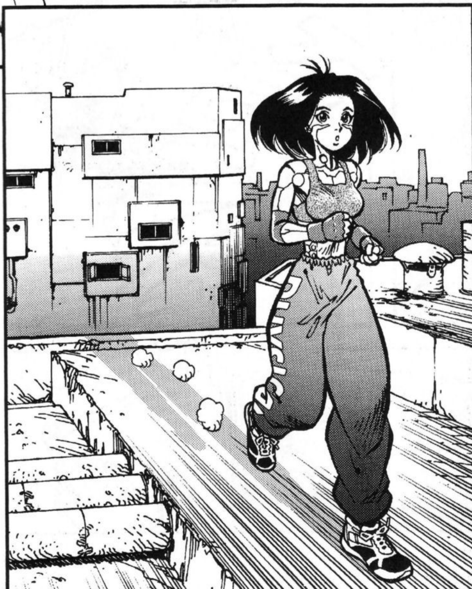
ZWISH!

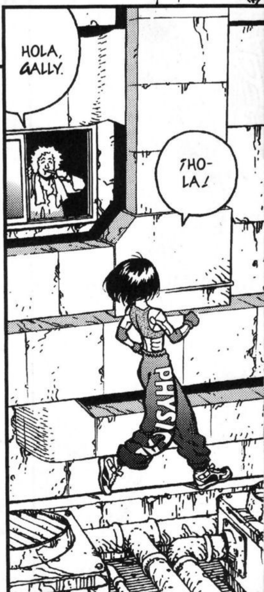
ZIUU!
ZIUU!
WAAM!

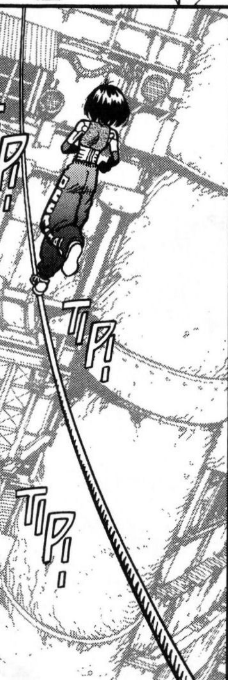

ZIS! ZIS!



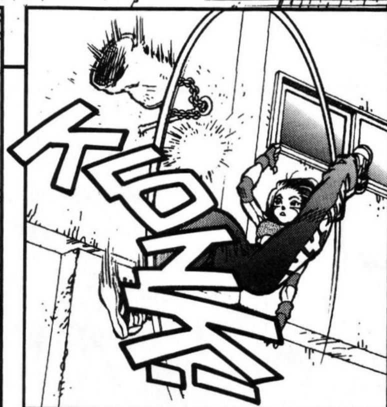

SHIU!

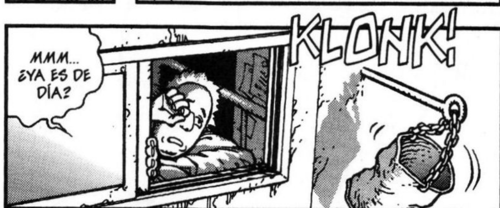



HOLA, GALLY.
¡HO-LA!


TIP!
TIP!



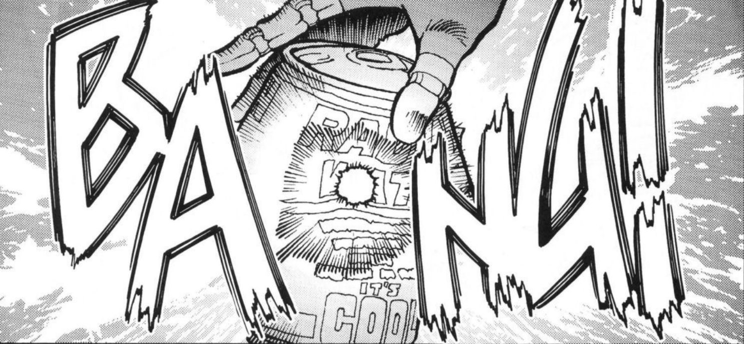

KLONK!


KLONK!
MMM... ¿YA ES DE DÍA?

SHASH!
ZAKI! ZAKI!


RADIATION WATER
COOL
!
TUM!
...
TUM!
TUM!
HUMM...


RADIAT
WATE
COOL


BANG!!



FW

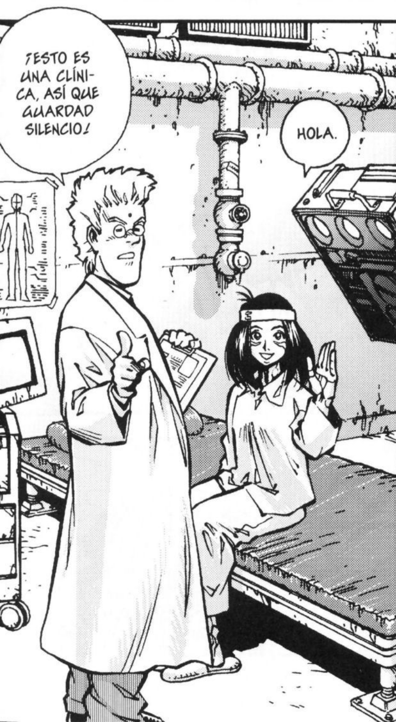
WAP!







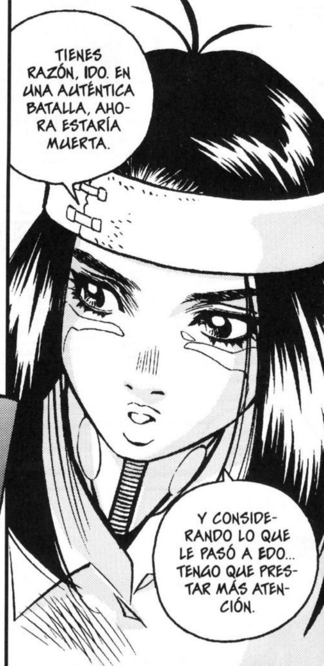

¡¡UOOH!!
¡NO ME LO PUEDO CREER!
¿¡QUE HAN DISPARADO A GALLYYYYYYYYYY!?


¡ESTO ES UNA CLÍNICA, ASÍ QUE GUARDAD SILENCIO!
HOLA.


GA... GALLY... ¡ESTÁS VIVA!
¡CLARO, YO NO ME MUERO TAN FÁCILMENTE!


GALLY, NO DEBERÍAS FANFARRONEAR ASÍ...
ESTÁS VIVA DE MILAGRO.


HAS TENIDO SUERTE DE QUE EL ÁNGULO DE LA BALA FUESE MUY CERRADO Y QUE SÓLO ROZARA TU CRÁNEO.
HE REPARADO LOS DAÑOS CON PASTA CERÁMICA, PERO TENDRÁS QUE SOMETERTE A UNA REVISIÓN EXHAUSTIVA.
DAISUKE IDO
PROFESIÓN: CIBERMÉDICO/ CAZADOR-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: GOLPE DESPREVENIDO/ MARTILLO-COHETE


TIENES RAZÓN, IDO. EN UNA AUTÉNTICA BATALLA, AHORA ESTARÍA MUERTA.
Y CONSIDERANDO LO QUE LE PASÓ A EDO... TENGO QUE PRESTAR MÁS ATENCIÓN.


¿¡QUIÉN ES EL BÁRBARO QUE SE HA ATREVIDO A DISPARAR A NUESTRA ÍDOLO!?


CLARO, COMO TE HICISTE TAN FAMOSA POR LO DEL MOTORBALL...
...AHORA TODOS LOS LOCOS DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS TE PERSIGUEN.


¡GALLY, TÚ RECUPÉRATE TRANQUILAMENTE!
¡¡NOSOTROS ENCONTRAREMOS A ESE FRANCOTIRADOR!! ¡EL HONOR DEL "CLUB DE CAZADORES DEL KANSAS" ESTÁ EN JUEGO!
ZAP!
NO HAGÁIS TONTERÍAS.

EN ESTA CIUDAD, LA MERA POSESIÓN DE ARMAS DE FUEGO TE CONVIERTE EN CRIMINAL DE CLASE A.

LAS LEYES SON TAN ESTRICTAS QUE NI SIQUIERA EN EL MERCADO NEGRO SE ATREVEN A VENDER ARMAS.

TATE
PROFESIÓN: CAZADOR-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: LUCHA LIBRE

Y ADEMÁS, COMO AL DISPARAR TE QUEDAS SIN BALAS... ES MUY FÁCIL DAR CON TUS CANALES DE DISTRIBUCIÓN.

UF, ENFRENTARSE A UN RIVAL ASÍ PUEDE SER DURO.

¿PERO QUÉ DICES? SI SE TRATA DE UN CRIMINAL DE CLASE A PUEDES SOLICITAR LA COLABORACIÓN DE LOS NETMEN ARMADOS DE LAS FÁBRICAS.

SKULL
PROFESIÓN: CAZADOR-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: HOJŌ-JUTSU, ARTE JAPONESA DE ATAR CON CUERDAS.

¡HEEEEY! ¡HE ENCONTRADO LA BALA!

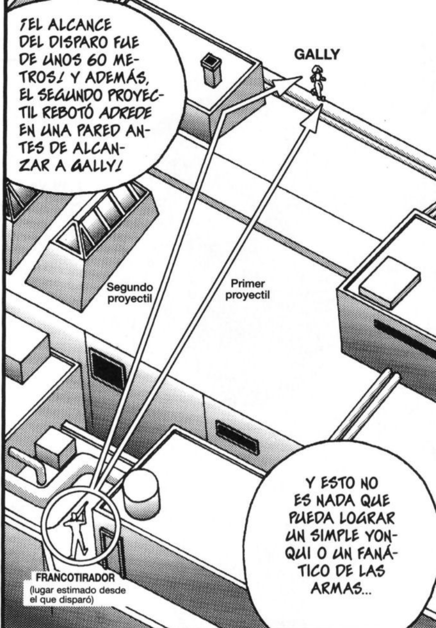
HOMBRE-TANQUE
PROFESIÓN: CAZADOR-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: EMBOSCADAS

HMMM.

¿SABES LO QUE ES ESTO?

SNIF, SNIF.


ESTO NO ES UNA BALA... SINO UNA BOLA DE COJINETE NORMAL Y CORRIENTE.
ADEMÁS, NO HUELO A PÓLVORA... ESTO NO HA SALIDO DE NINGUNA PISTOLA.
NOOS
PROFESIÓN: INVESTIGADOR.
SU TRABAJO CONSISTE EN INVESTIGAR EL LUGAR DE LOS CRÍMENES Y VENDER LA INFORMACIÓN A LOS CAZADORES E INFORMADORES.


¡EL ALCANCE DEL DISPARO FUE DE UNOS 60 METROS! Y ADEMÁS, EL SEGUNDO PROYECTIL REBOTÓ ADREDE EN UNA PARED ANTES DE ALCANZAR A GALLY!
GALLY
Segundo proyectil
Primer proyectil
FRANCOTIRADOR
(lugar estimado desde el que disparó)
Y ESTO NO ES NADA QUE PUEDA LOGRAR UN SIMPLE YONQUI O UN FANÁTICO DE LAS ARMAS...


AUNQUE TAMPOCO ES UN ASESINO...
UN ASESINO A SUELDO NO SE DIVERTIRÍA HACIENDO REBOTAR SU PROYECTIL.


¿¡BRRU BRRU BRRU !?
BRU
PROFESIÓN: CAZADOR-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: SUPERIORIDAD DE CORAZA


?


PUEDE QUE HAYA VENIDO "DEDO SÓNICO"...

UF, POR FIN HE TERMINADO.
UFF... SI TUVIERA QUE HACER CASO A IDO NO PODRÍA SALIR A LA CALLE EN TODA MI VIDA.
UN ENCEFALOGRAMA, MÁS UN ESCÁNER DE POSITRONES
Y HAY QUE REVISAR LAS JUNTURAS Y MIRAR LOS AJUSTES.
CUIDADO CON EL ACEITE.
PHYSICAL
¿GALLY?
VAYA, SI ERES GALLY.
¿TE APETECE TOMAR ALGO CONMIGO?

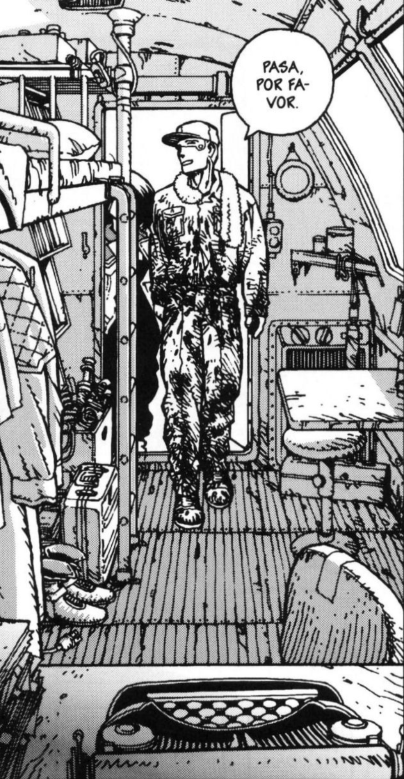
YO ERA FAN TUYO.









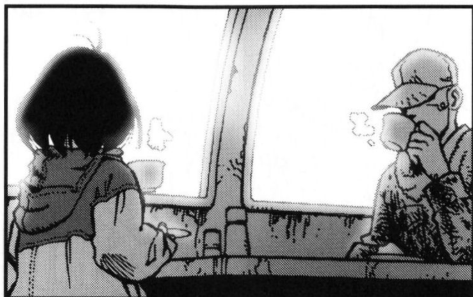












*ERICH FROMM: (1900-1980). PSICOANALISTA Y PSICÓLOGO SOCIAL NEOFREUDIANO. EL LIBRO POR EL QUE SE INTERESA GALLY ES *THE HEART OF MAN*, CUYO TÍTULO EN ESPAÑOL ES *EL CORAZÓN DEL HOMBRE* (FCE, MÉXICO 1966).


CLINK!
OYE, GALLY...


¿CÓMO SE SIENTE UNO...
...AL GOL-PEAR Y PATEAR DESENFRENADA-MENTE A OTRA PERSONA?




NUNCA EN MI VIDA... HE PARTICIPADO EN UNA PE-LEA...
NUNCA LO HE HE-CHO.




GRACIAS POR EL TÉ...
CLINK!


¿PUE-DO TOMAR PRESTADO ESTE LI-BRO?

EL ARMA ES UNA BOLA DE COJINETE DE DIEZ MILÍMETROS.

CON ESTO...

LOS CYBORGS TENEMOS BOLAS DE ÉSTAS EN NUESTROS CUERPOS.

WELCOME



...UN CYBORG NORMAL PUEDE MATAR FÁCILMENTE A UNA PERSONA DE CARNE Y HUESO DESDE UNOS CINCO METROS.

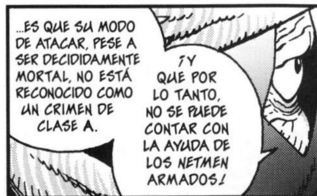
DEDO SÓNICO ES EL ÚNICO CAPAZ DE HACER ALGO SEMEJANTE DESDE UNA DISTANCIA DE 50 Ó 100 METROS.

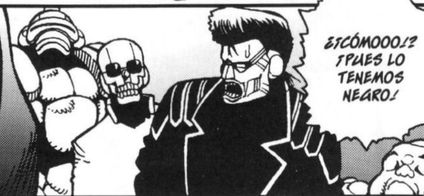
DAVRUM
ROFESIÓN: INFORMADOR. PERTENECE AL GREMIO
E INFORMADORES DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDI-
OS Y SE DEDICA A VENDER TODO TIPO DE DATOS
E CRIMINALES A LOS CAZADORES.









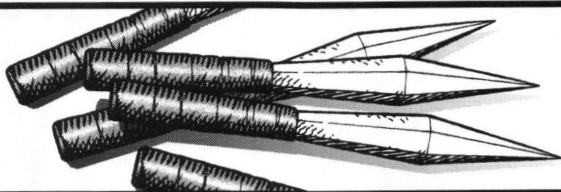


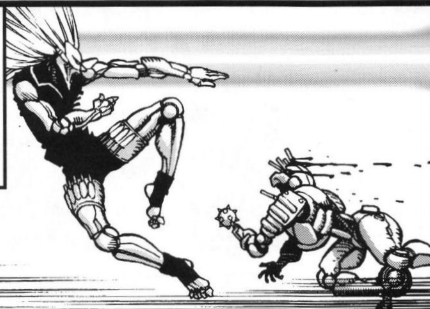


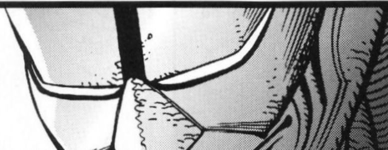


*LISTA ALTERNATIVA DE RECOMPENSAS: SISTEMA CIVIL INSTAURADO POR EL GREMIO DE INFORMADORES, QUE HACEN DE INTERMEDIARIOS ENTRE LAS FAMILIAS DE LAS VÍCTIMAS Y LOS CAZARRECOMPENSAS, Y QUE OFRECEN DINERO A CAMBIO DE CUALQUIER INFORMACIÓN SOBRE CIERTOS CRIMINALES QUE NO SE ENCUENTRAN EN LA LISTA OFICIAL DE RECOMPENSAS DE LAS FÁBRICAS POR LA CARENCIA DE PRUEBAS CONTRA ELLOS.









*NEGISHI-RYŪ SHURIKEN-JUTSU: UNA DE LAS ANCESTRALES ARTES MARCIALES JAPONESAS. SU ORIGEN SE ENCUENTRA EN LA TÉCNICA DE ARROJAR LAS GRUESAS AGUJAS QUE KADONO IZUNOKAMI HIROHIDE, NATURAL DE SENDAI, UTILIZABA PARA COSER ARMADURAS. LA FORMA DE LA HOJA DEL SHURIKEN ES ALARGADA Y EL ARMA EN SÍ ES BASTANTE PESADA. SE TRATA DE UN ARMA REALMENTE MORTÍFERA PUESTO QUE LA MAYOR PARTE DEL PESO SE CONCENTRA EN LA PUNTA.

"UNA VEZ CONSIGUIÓ ACORRALARLE."

"PERO NADIE FUE TESTIGO DE SU LUCHA."

"AL DÍA SIGUIENTE..."

"...SÓLO QUEDABA EN EL LUGAR UNA SERIE DE SHURIKENS MELLADOS Y ROTOS..."

"...Y EL CADÁVER DE MACCIAQUEO CON LOS OJOS PERFORADOS POR SENDOS IMPACTOS DE BOLAS DE COJINETES."





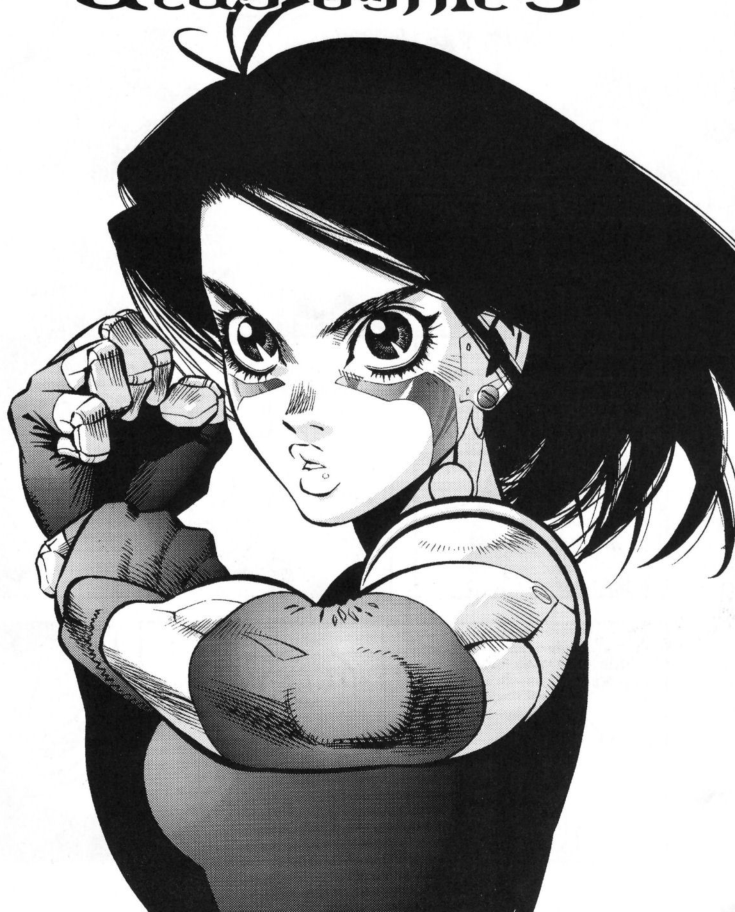




HISTORIA PARALELA DE GUNNM

SEGUNDA PARTE

DEDO SÓNICO



¡BUENAS!
POT!POT!POT!





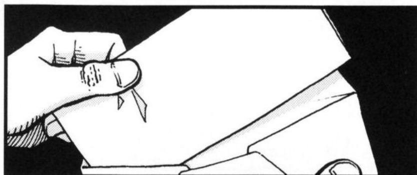







TIP! TIP! TIP! TIP! TIP! TIP!


RAAS!




LAST WILL
TESTAMENTO.

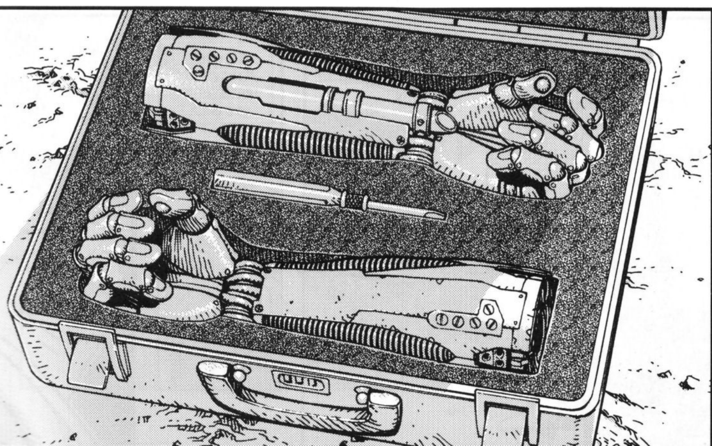

SALGO UN MOMENTO.
VALE.

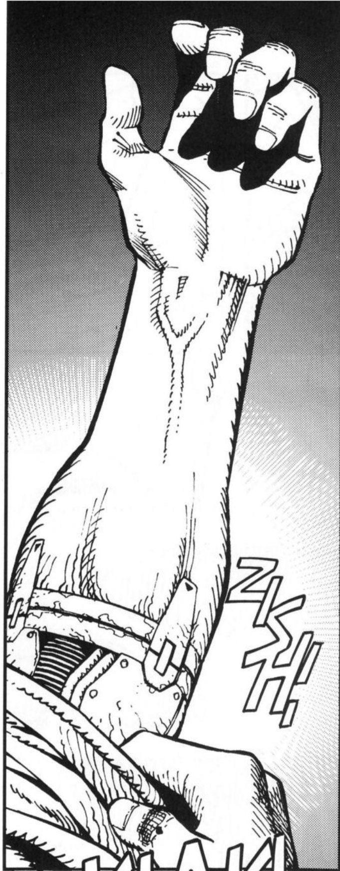

TE VEO MUY CONTENTO. ¿TIENES UNA CITA?


ES QUE... ME HAN INVITADO A UNA FIESTA.

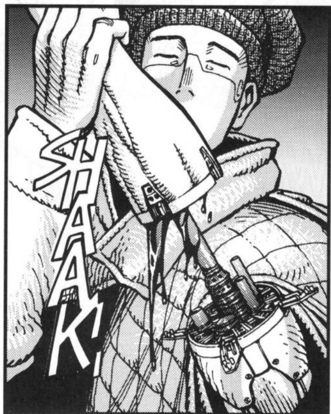

CLAK!

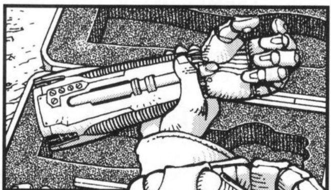

CHAS!

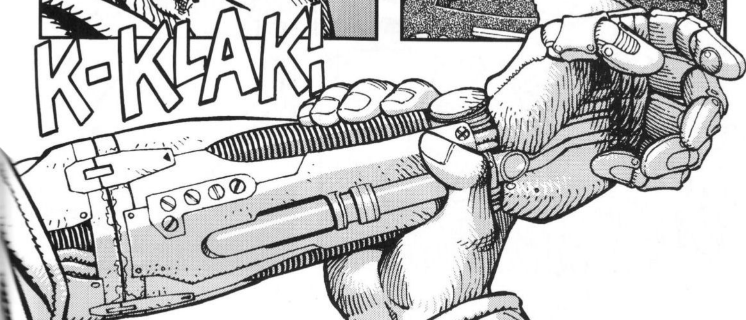


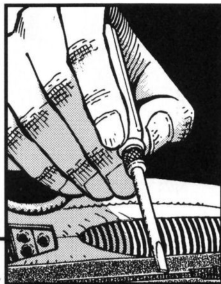

ZKSH!


CLAK!

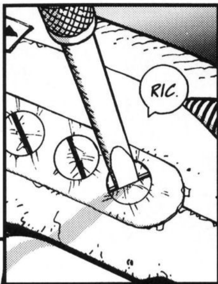

SHAAAK!

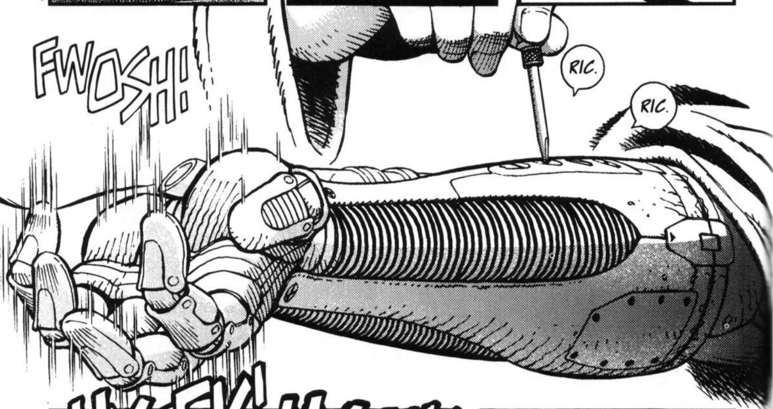


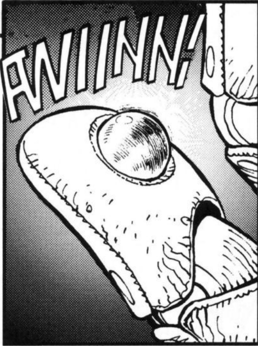

K-KLAK!

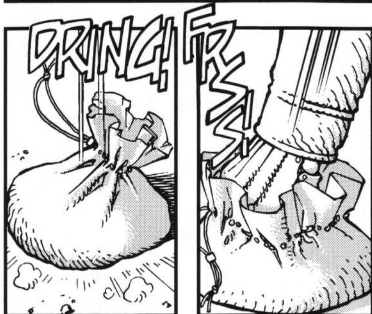




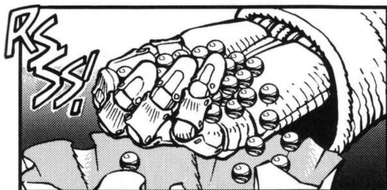

RIC.


FWOSH!
RIC.
RIC.


NYEEK! NYEEK!
AWIINN!
NYEEK!


DRING!
FRSSS!

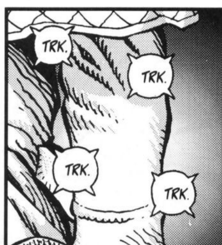

CLINK!


RSSS!

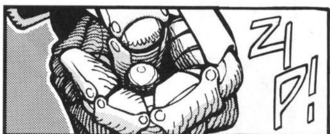

GLYK!
GLYK!


ZRIP.
ZRIP.

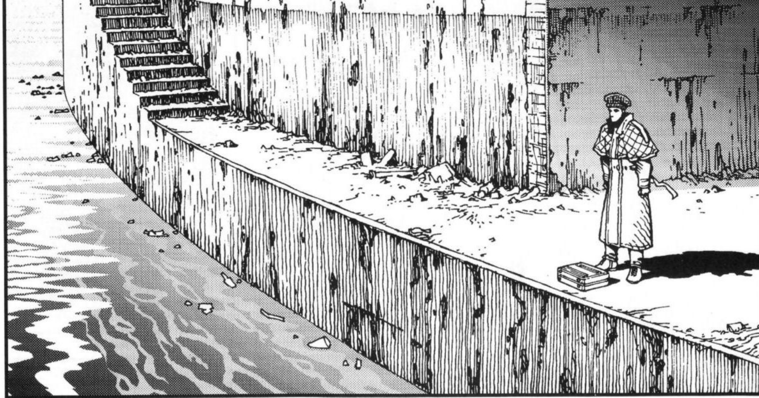

ZRIP.
ZRIP.
ZRIP.

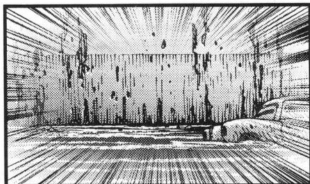
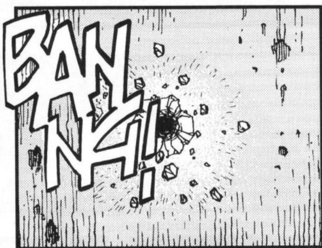

TRK.
TRK.
TRK.
TRK.


CRINC.


ZIP!

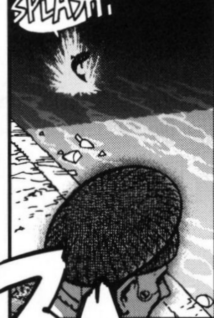

FWOOOMF!

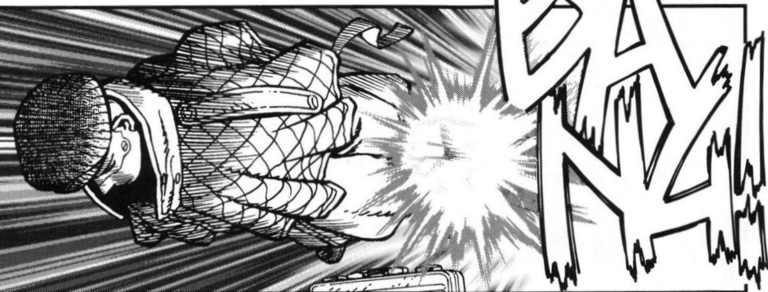


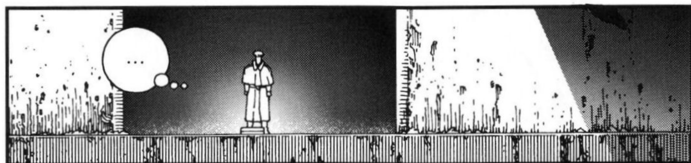
FLASH!


BANNG!

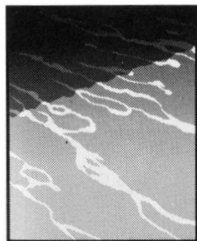
BANG! BANG! BANG!

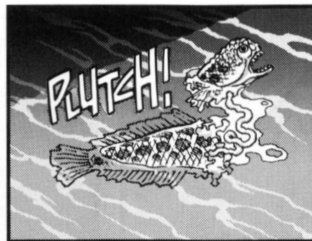

TUN KA,
TUN KI,
TUN KI!


SPLASH!


BANG!


...




PLUTCH!



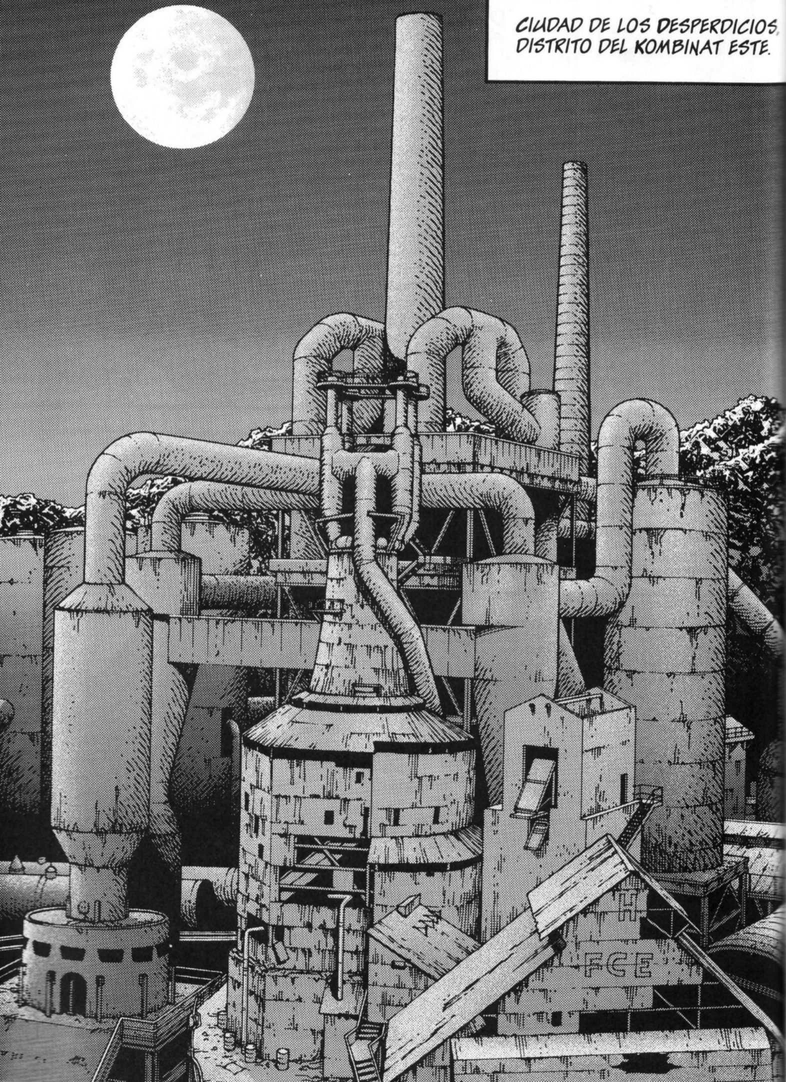

...ESTOY EN MI PUNTO ÁLGIDO.
AHORA MISMO...

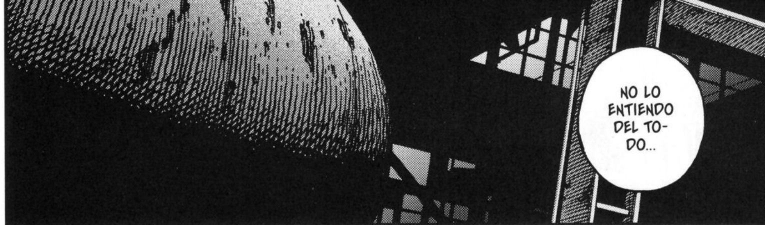

SPLASH!


BAM!


EN ESE INSTANTE...
LAS PALABRAS PIERDEN TODO SU VALOR.


¡¡...TODO MI SER ARDERÁ COMO NUNCA!!
EN ESE INSTANTE...


CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS, DISTRITO DEL KOMBINAT ESTE.
FCE


NO LO ENTIENDO DEL TO-DO...


¿EL QUÉ?


¿TÚ CREES QUE DEDO SÓNICO VA A VENIR TAN PANCHO HACIA AQUÍ?


PERO GALLY LE HA MAN-DADO UN DESAFÍO, ¿NO?

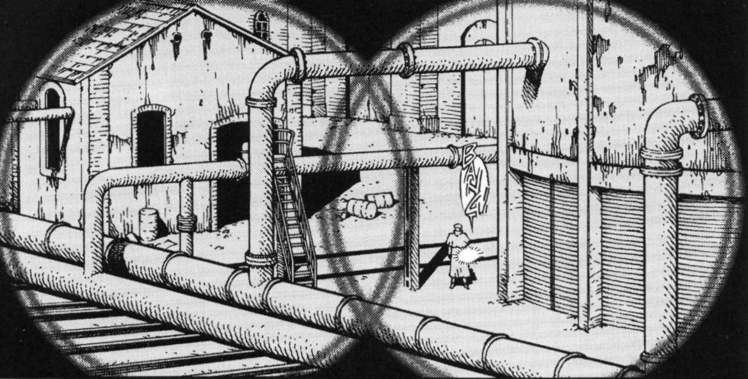

¡ESO ES PRECISA-MENTE LO QUE NO ENTIEN-DO!
¿BRU?


SI SABE DÓNDE ES-TÁ ESE TIPO, ¿¡POR QUÉ DEMONIOS NO VA A ATACAR-LE POR SOR-PRESA!?
¡DA IGUAL QUE ESTÉ EN LA LISTA ALTERNATIVA Y QUE NO SE-PAMOS CÓ-MO ES!

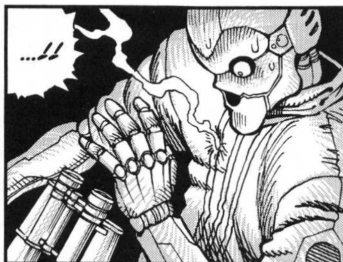

¡SILENCIO, HOMBRE-TANQUE!
¡¡GALLY LO HA DE-CIDIDO ASÍ, Y ASÍ SE-RÁ!!


¡DEDO SÓNICO ES UN RIVAL CONTRA EL QUE DE NADA SIRVE NUESTRA EXPERIEN-CIA COMO CAZADO-RES! ¡IGUAL QUE MAKAKU!
¡LO ÚNICO QUE PODEMOS HACER ES OBEDECER A GALLY!

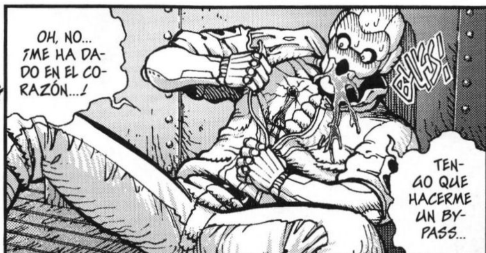

MM... ¡VIENE AL-GUIEN!


BANG!




...¡!


¡EY! ¿QUÉ PASA, BECK?

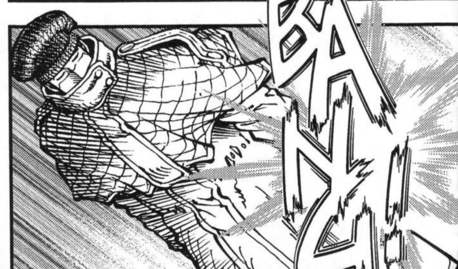

OH, NO... ¡ME HA DADO EN EL CORAZÓN...!
TENGO QUE HACERME UN BY-PASS...


TO... ¡TODO VUESTRO!
YA... ¡YA ESTÁ AQUÍ!




BAM!


BRUUU...
SHAAAN!




KWINN!


KWINNN!


¡¡LA CORAZA DE BRU ES DE 20 MILÍMETROS DE GROSOR!! ¡LAS BOLAS DE COJINETE NO LE HACEN NI COS-QUILLAS! ¡¡ASÍ SE HACE!!


ZRIA!


CLINK! CLINK! CLINK!


¿¡BRRUU!?
ZAP! ZAP!

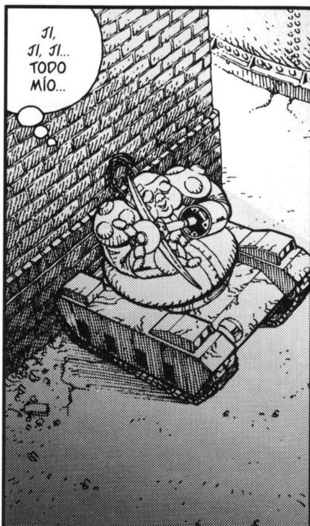
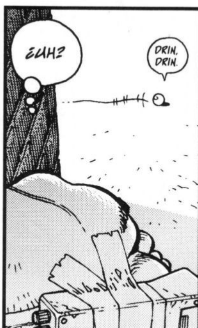
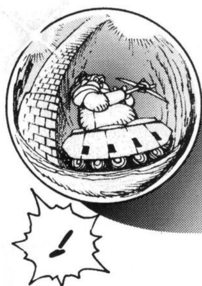

CRASH!

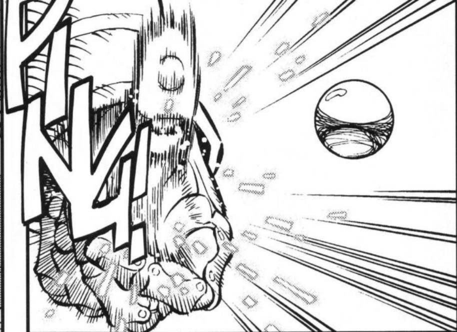

K-KYIIN

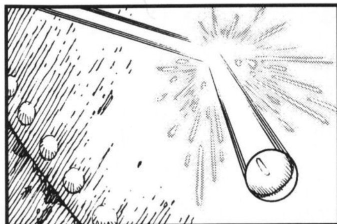
TAP!
¡BUGH!

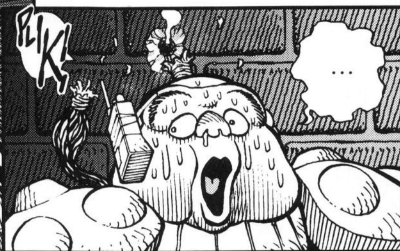
ZSHUU!

¡¡MIERDA!! ¡HA ACABADO CON BRU!
¡ES TU TURNO, HOMBRE-TANQUE!

VAMOS, QUE TE VOY A ENSARTAR.
TAP! TAP!
Y LE PEDIRÉ A GALLY QUE ME DÉ UN BESITO COMO RECOMPENSA...

JI, JI, JI... TODO MÍO...

¿UH?
DRIN, DRIN.

!

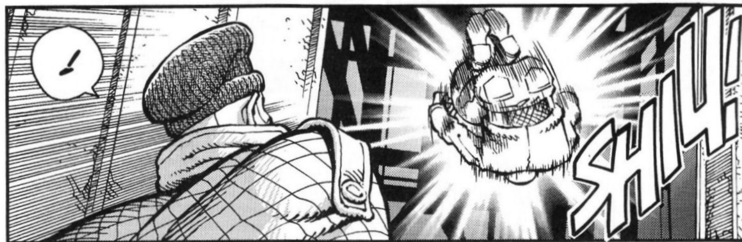

YA TE TENGO.
ZWSSH!

PLINK!



ZRAS!

PLIK!
...

BZZ!
¡SHIIIII! ¡AUXI-LIOOOOO!
BZZ!

TAP! TAP! TAP!















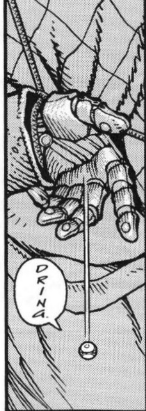
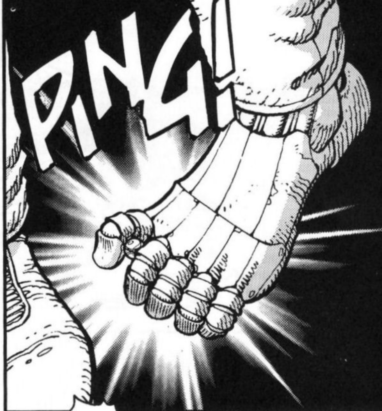




NYEKI!

¡JIAA, JA, JA!

¡ACABAS DE SER TESTIGO DE MI HOJÔ-JUTSU JAPONÉS!


ZAP!
¿EH?

DRING.

PING!

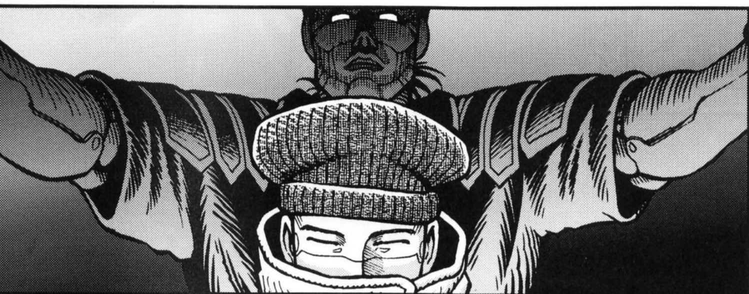
ZRRSSH!

¡UAH!
¡EY!
UN MOMEN...

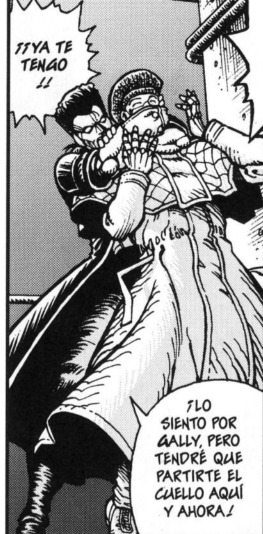
¡UAAAAGH!

SHAS!

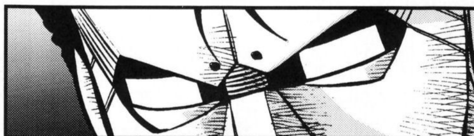




SHAK!

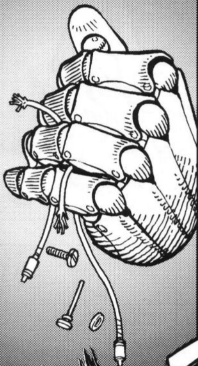

¡¡YA TE TENGO!!
¡LO SIENTO POR GALLY, PERO TENDRÉ QUE PARTIRTE EL CUELLO AQUÍ Y AHORA!

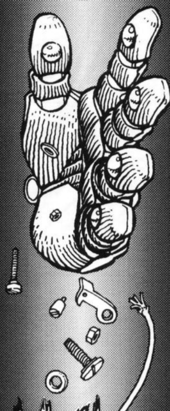

¡¡HAH!!
SRACKS!




QU...
¿¡QUÉEEE!?
CLINK!

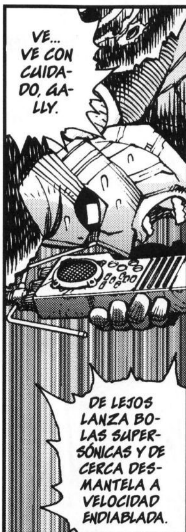



DES- MANTELA- CIÓN...


...SU- PERSÓ- NICA.


ME... ¡ME HA DES- MONTADO EL BRA- ZO EN UN ABRIR Y CERRAR DE OJOS Y SE HA FUGADO!
ES... ¡ES IN- CREÍ- BLE!

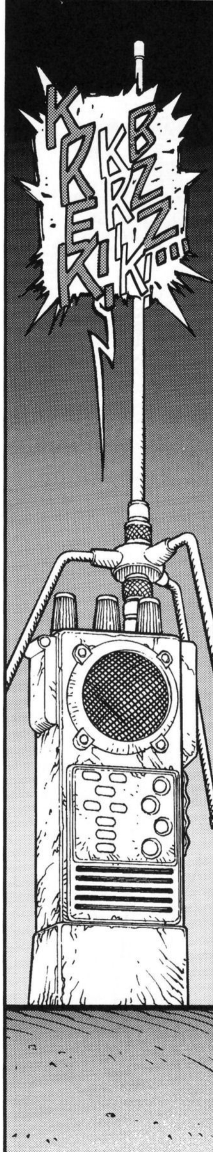

¡¡UAAAAAAAHH!!

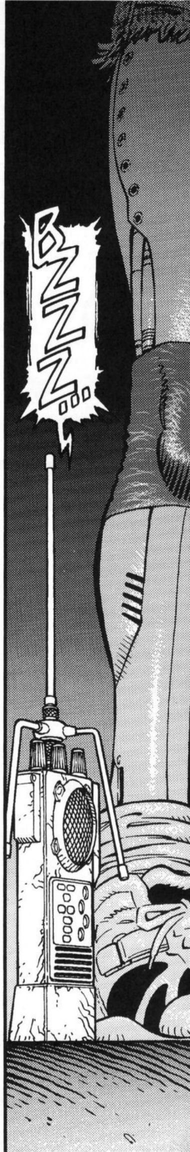

VE... VE CON CUIDA- DO, GA- LLY.
DE LEJOS LANZA BO- LAS SUPER- SÓNICAS Y DE CERCA DES- MANTELA A VELOCIDAD ENDIABLADA.

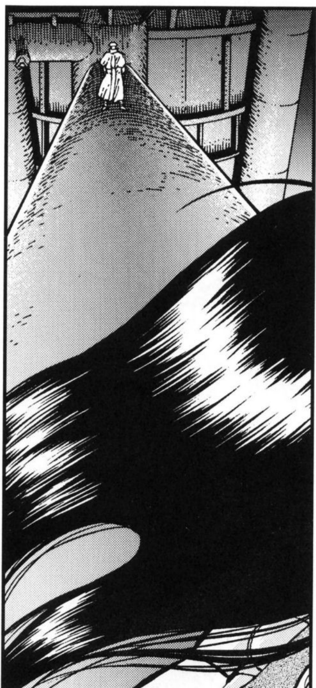

PE... PERO LO MÁS TERRIBLE DE TO- DO...
¡...ES SU EXPRESIÓN INMUTABLE Y SU SAN- GRE FRÍA!

¡¡QUE TENGAS SUER-TEEEE !!

SHIUU!





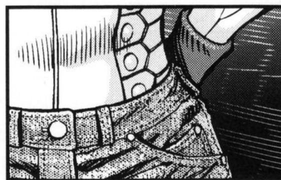



GRACIAS POR...

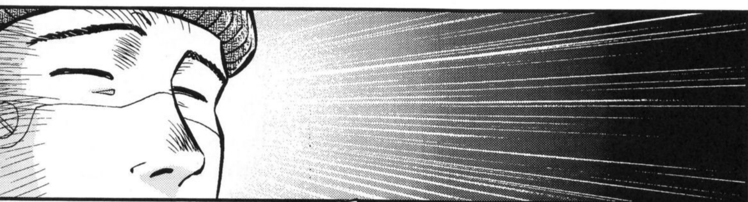
...AVISARME.

ÉSTE SERÁ EL MEJOR RE-CUERDO DE MI VIDA.










ZAS!
ZAS!


ZAS!
ZAS!
ZAS!
FRSH!

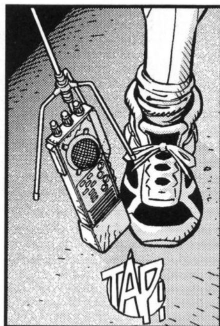
ZAS! ZAS!

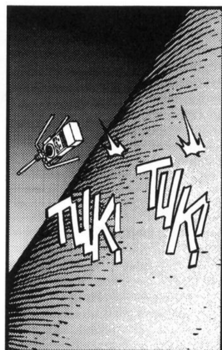
ZAS!







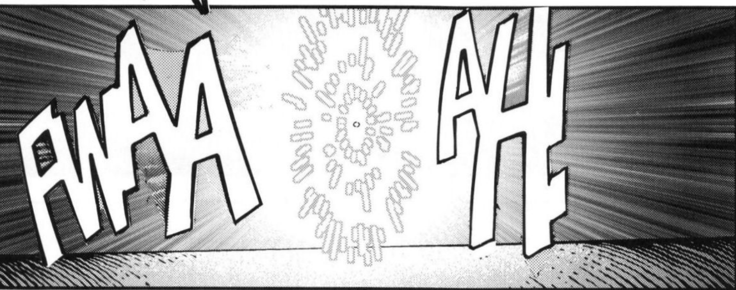

TAP!


TUK!
TUK!

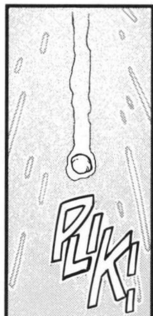

SHAAH...





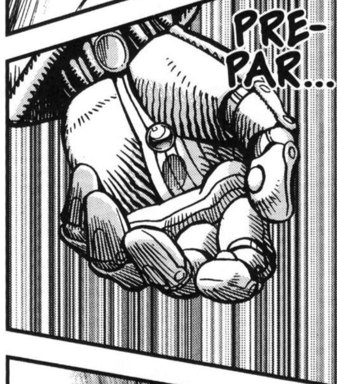




...


PLIK!









¡AH!

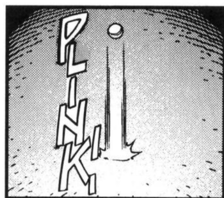


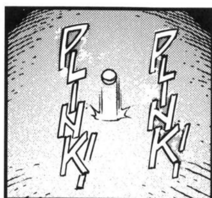

PLINK!
KLINK!
PLINK!


¡¡DESMANTELAMIENTO SUPERSÓNICO!!



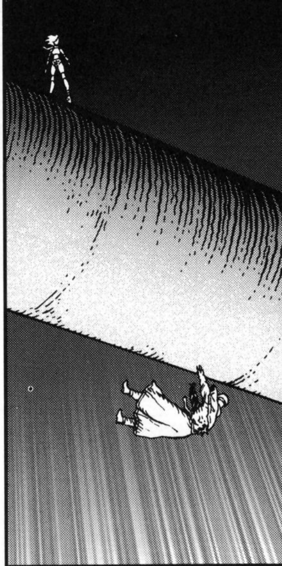

GLUB!


PLINK!


PLINK!
PLINK!

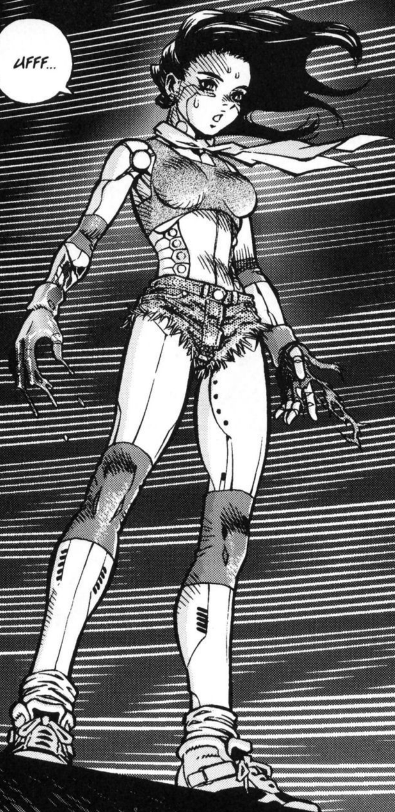

TUK!






FABU-
LOSO.
JEH!


ZKSH!


UFFF...



DIAGRAMA

¿CÓMO FUNCIONA UN CYBORG?

RESPONDIENDO A LAS PETICIONES DE LOS LECTORES, ESTA VEZ EXPLICAREMOS CÓMO FUNCIONA UN CYBORG.

JE JE.

UN CYBORG TIENE PARTES DE CARNE Y HUESO, PARTES POLIMERALES Y PARTES MECÁNICAS.

ROSTRO
- ROSTRO
- OÍDO
- OLFATO
- GUSTO
- TACTO (EN LA LENGUA)

INFORMACIÓN DE LOS SENTIDOS

HORMONAS

ESPIRACIÓN

INSPIRACIÓN

IMPULSOS NERVIOSOS

CEREBRO

OXÍGENO

CORAZÓN

PULMÓN

RIEGO SANGUÍNEO

D-GLUCOSA

HÍGADO

BATERÍA DE EMERGENCIA

ESTÓMAGO E INTESTINOS

MÉDULA ESPINAL
Al tratarse de productos mecánicos moleculares, las médulas espinales artificiales sólo pueden crearse en las fábricas. Eso provoca que su número sea muy escaso y que, por lo tanto, sean extremadamente caras. Sin embargo, las respuestas a los impulsos nerviosos son mucho más rápidas que las médulas humanas.

ÓRGANOS INTERNOS
Se han colocado en una unidad compacta. Aunque el cuerpo reciba importantes daños, el cerebro no morirá mientras no se corte el contacto con estos órganos.

PARA UNIR LAS PARTES DEL SISTEMA NERVIOSO SE UTILIZA UN PRODUCTO LLAMADO "NEURON ALPHA".

GENERADOR

FUSIÓN NUCLEAR A TEMPERATURA ESTABLE

A veces basta con cambiar el agua para que pueda generarse electricidad durante 5 ó 10 años. Existen modelos híbridos de motor que se utilizan con los órganos internos para ganar impulso momentáneo.

CONVERSOR NERVIOSO

Éste es el ordenador y el software capaz de transformar las órdenes del sistema nervioso en señales para los actuadores. Según la calidad del programa, los movimientos y las capacidades de un cyborg pueden variar enormemente.

PARTE MECÁNICA

LOS CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE CIBERNÉTICA EN LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS NO HAN EVOLUCIONADO DEMASIADO EN SIGLOS.

EN CAMBIO, LA CREACIÓN DE CYBORGS SE HA IDO SIMPLIFICANDO Y, GRACIAS A LA TECNOLOGÍA MODULAR, SU REPARACIÓN Y MEJORA SE HA VUELTO MUCHO MÁS FÁCIL.

A CADA UNO DE LOS ACTUADORES

SOY UN PROFESIONAL COMO LA COPA DE UN PINO.

Este hombre proviene de una saga de torneros que siempre han creado las mejores articulaciones cerámicas generación tras generación.

WETT ZEUG
Las palabras alemanas "Wett Zeug" significan "máquina de guerra". El Wett Zeug es un cuerpo de uso exclusivo en el motorball.

CREACIÓN DE LA CARA DE GALLY

EL DOCTOR IDO LE DA MUCHA IMPORTANCIA AL DISEÑO DE LA CARA, ASÍ COMO AL DISEÑO DE LOS ÓRGANOS INTERNOS.

¡¡AAH!! ¡IMPOSIBLE! ¡¡ESTOS LABIOS SON HORRIIIIIBLES!!

¡VUELTA A EMPEZAR!

CREACIÓN DE LOS ÓRGANOS DE GALLY

OYE, IDO, ÚLTIMAMENTE SE HAN PUESTO MUY DE MODA ENTRE LAS MUJERES LOS CARTUCHOS DE D-GLUCOSA, QUE AHORRAN EL ENGORRO DE TENER QUE COMER Y EXCRETAR.

¡¡QUÉ IDIOTEZ!!

1

¡¡UNO DE LOS PLACERES DE LA VIDA ES COMER CUANTO UNO GUSTE Y LUEGO IR AL BAÑO Y LIBRARSE DE UN BUEN CARGAMENTO!!

TURBO

¡LE VOY A PONER ESTO A GALLY! ¡SE TRATA DEL "ESTÓMAGOTURBO 8", DE GRAN POTENCIA DIGESTIVA Y MEJOR CAPACIDAD DE DISOLUCIÓN DE ALIMENTOS!

2

¿QUÉ TAL, GALLY? ¿SALE O QUÉ? ¡¡ES LA PRUEBA DEFINITIVA DE QUE ESTÁS VIVITA Y COLEANDO!!

W.C.

¡ERES IDIOTA, IDO!

3

YUKITO
1993.2.7.

NACE EL CIUDADANO A DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS

PAF!

AY.

¿¿ESTÁS BIEN, CHAVAL??

BLA, BLA!

SÓLO ES UN ARAÑAZO.

¡VOY A CURARTE, GUAPO!

PE... PERO SI...

FWIIIN!

¡FUERA ESE BRAZO!

AH, HAY QUE EXTIRPAR ESTO.

¡¡EL COSTE DE LA OPERACIÓN ES DE UN MILLÓN!!

CLAK!

¿¡QUÉ!? ¿QUE ESTÁS SIN BLANCA?

CLAK!

¡PUES ATACA A LOS RICACHOS!

SÍ, JEFE.

JE, JE!

FIN




FIGHT 23
EL MOMENTO
DE LA VENGANZA


¡HAY SOPA PARA TODOS! ¡VAMOS, EN FILA!
AAAH...
UGH, UGH.


VAMOS, ANÍMESE.
UGH! UGH!

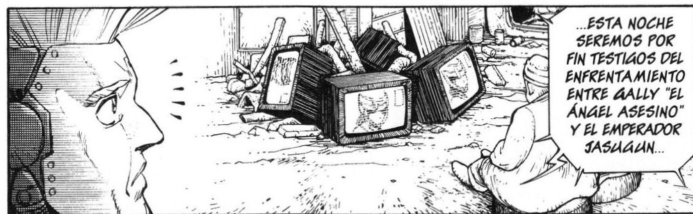

¡HE DICHO QUE EN FILA! ¿¡ES QUE ESTÁS SORDO!?
¡HIII!


SEGURO QUE EL MAÑANA LE RESERVA COSAS BUENAS.


¡NO SEAS ASÍ, HOMBRE!

LO SIENTO, SARAH... ES QUE CUANDO ME ENFADO...

LO INTENTARÉ.
TIENES QUE SER TOLERANTE...
RECUERDA QUE EN VERDAD ERES UN HOMBRE MUY TIERNO Y AMABLE.



...ESTA NOCHE SEREMOS POR FIN TESTIGOS DEL ENFRENTAMIENTO ENTRE GALLY "EL ÁNGEL ASESINO" Y EL EMPERADOR JASUGUN...

...

...LA CITA SERÁ EN EL CIRCUITO AGRIPPA, QUE...
GALLY



¡GYYYYYYAAAAAHHHHHH!


AAA... ¡¡AAAAAAAAAAAHHHHHH!!
RASH!
HE... ¡EY!




ZAK!
¡TH IIIIIIII!
¡AAH! ¡¡ES ELLA!!
ZAK!


¡CÁLMATE! ¿QUIÉN ES ELLA!?
HOOOOH!
GAU
¡THIII!


¡UOOHHHH!

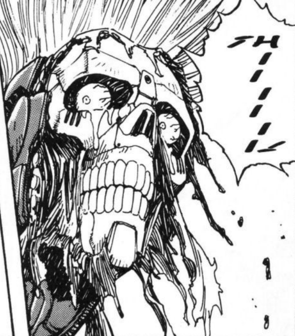

¡¡ÉSTA ...!!
ÉS...


¡UAAGHH!
SE... ¡SE HA VUELTO LOCO!


RASH!
RASH!
¡¡ÉSTA NO ES MI CA-RAAAAA!!
RASH!


¡¡AAAAHHHHH!!
THUD!!

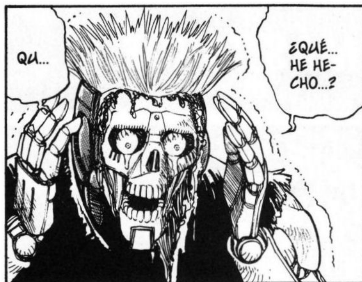




TWAK!









OOH...

AH...

EX CAZADOR-GUERRERO/HOMICIDA
RECOMPENSA: 50.000 CHIPS
OBSERVACIONES: ROSTRO DESFIGURADO



ZAPAN

DOS AÑOS MÁS TARDE







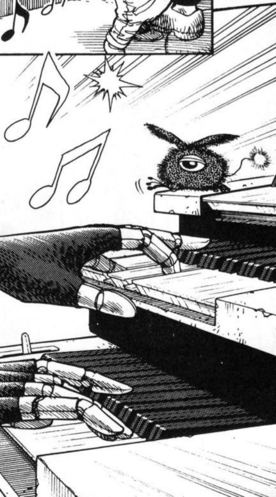

¡IDO!

¡HOLA, DOC!
¡JA, JA, JA! ¡BUENAS NOCHES, JEFE!

¿ES SHUMIRA UNA BUENA CAMARERA?
UGH...
SÍ, SE HA VUELTO MUY POPULAR.

¡IDO! ¡COGHEME, PO FAVOOO!

¿EH? ¡OYE, KOYOMI, ¿NO TENDRÍAS QUE ESTAR COMIENDO, A ESTAS HORAS?!
¡JE, JE, JE!

¿Y GALLY?


IN THE DARK
I'LL SEE YOU
...LIKE AN ANGEL...
NO MATTER
HOW YOU TRY
...LIKE AN ANGEL...





YOUR TIME IS NIGH!

SPECTRUM RHYTM

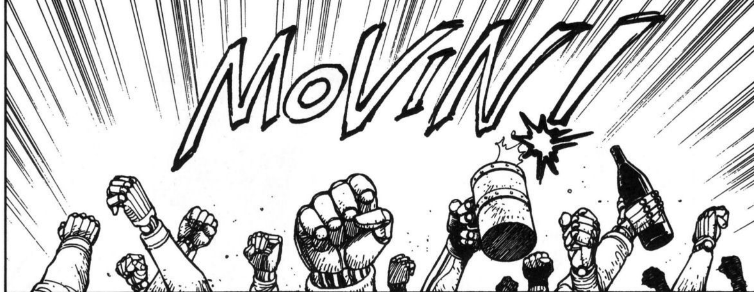
ANGEL'S DESCENSION...

YOUR SOUL IS MINE! ...ALWAYS MINE...

YOU TRY TO CLAW
BUT ON I COME
YOU TRY TO FIGHT
...MOVING THROUGH THE NIGHT



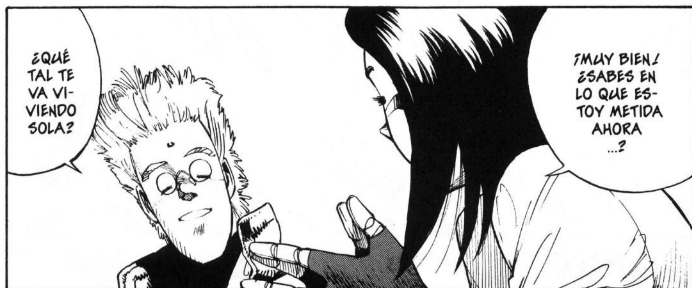
AND AS YOU SLEEP
YOUR SOUL IS MINE! ...ALWAYS MINE...
I'LL TAKE YOU HOOOME!


MoViN'!


¡YAAH!


¡CLAP!
¡CLAP!
¡CLAP!
¡MUY BIEN!


NUNCA HABRÍA IMAGINADO QUE, APARTE DE LA LUCHA, SE TE DARÍA TAN BIEN LA MÚSICA.
JU, JU... SE TRATA DE RITMO Y MELODÍA... LA MÚSICA Y LA LUCHA SE PARECEN MUCHO.





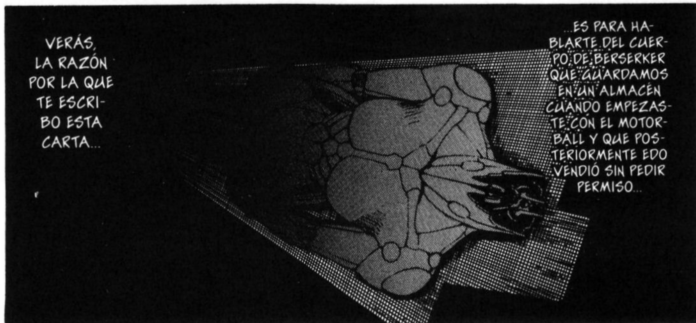


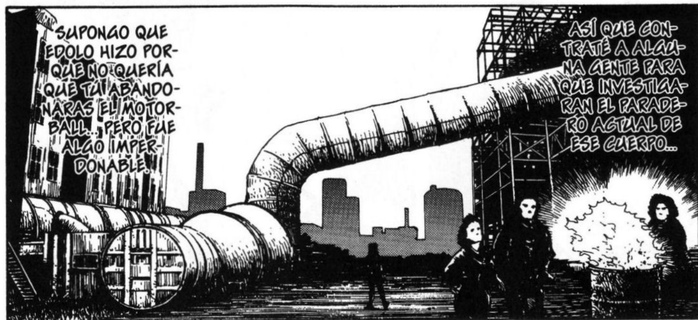




*HANS HENNY JAHNN: 1894-1959. UNO DE LOS GRANDES AUTORES ALEMANES DESCONOCIDOS. SU OBRA MÁS REPRESENTATIVA ES 13 NICHT GEHEURE GESCHICHTEN (TRECE HISTORIAS POCO RECONFORTANTES).


ESPERO QUE ESTÉS TAN BIEN COMO SIEMPRE, GALLY.
YO ESTOY MUY BIEN, TRABAJANDO EN LA EMPRESA DE INGENIERÍA QUE CREAMOS ASOCIADOS EL SR. THOMPSON Y YO.


VERÁS, LA RAZÓN POR LA QUE TE ESCRIBO ESTA CARTA...
...ES PARA HABLARTE DEL CUERPO DE BERSERKER QUE GUARDAMOS EN UN ALMACÉN CUANDO EMPEZASTE CON EL MOTORBALL Y QUE POSTERIORMENTE EDO VENDIÓ SIN PEDIR PERMISO...


SUPONGO QUE EDOLO HIZO PORQUE NO QUERÍA QUE TÚ ABANDONARAS EL MOTORBALL... PERO FUE ALGO IMPERDONABLE.
ASÍ QUE CONTRATÉ A ALGUNA GENTE PARA QUE INVESTIGARAN EL PARADERO ACTUAL DE ESE CUERPO...


¡DICE QUE HA CONSEGUIDO DAR CON LA PERSONA QUE COMPRÓ EL CUERPO POR ÚLTIMA VEZ!

ESE CUERPO ES DEMASIADO PELIGROSO... ¡HAY QUE RECUPERARLO COMO SEA!

HE ENVIADO VARIAS VECES A INTERMEDIARIOS PARA TRATAR DE NEGOCIAR UN PRECIO Y COMPRARLO...

...PERO EL DUEÑO ES UN TIPO MUY EXCÉNTRICO Y NO DA SU BRAZO A TORCER.

DICE QUE SU NOMBRE ES DR. DESTY NOVA... INCLUSO NOS DA SU DIRECCIÓN.

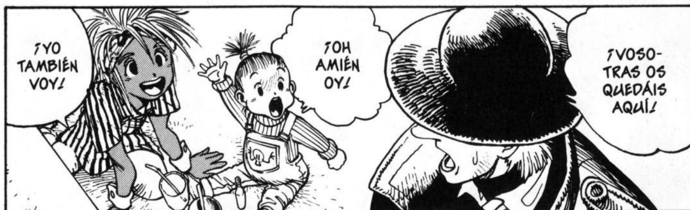
DESTY NOVA...
ES ÉL...


¿LE CONOCES, IDO?
NO... NO LE CONOZCO EN PERSONA... PERO ME GUSTARÍA TENER UNA CHARLA CON ÉL ALGÚN DÍA.


BIEN.
IRÉ YO DIRECTAMENTE Y LE COMPRARÉ EL CUERPO.
RAS!


IRÉ CONTIGO.

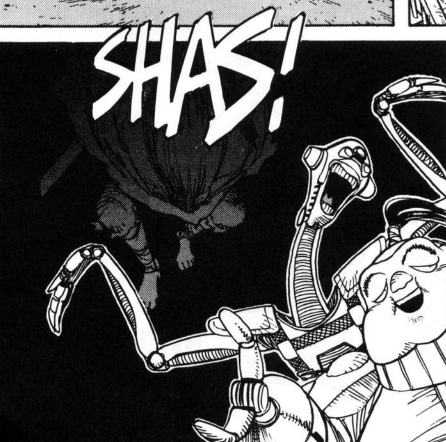

NO QUIERO LÍOS... DÉJAME HACER A MÍ.

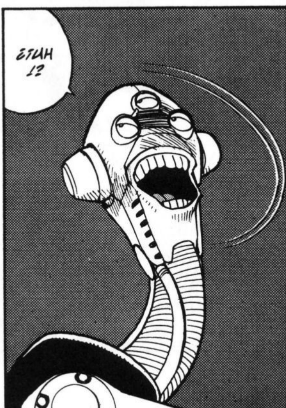

¡YO TAMBIÉN VOY!
¡OH AMIÉN OY!
¡VOSOTRAS OS QUEDÁIS AQUÍ!

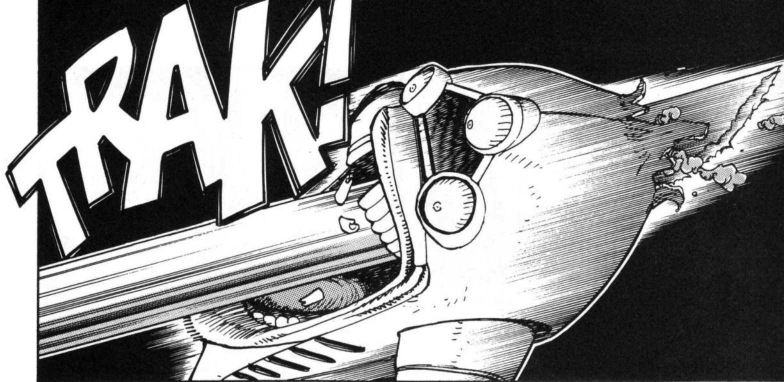

¡JA! ¡GALLY ES UNA PASADA, TÍO!
JUU.
Y QUE LO DIGAS... Y SUS LABIOS... MM... AUNQUE FUERA UNA SOLA VEZ, ME GUSTARÍA TANTO... ¡MUACS!

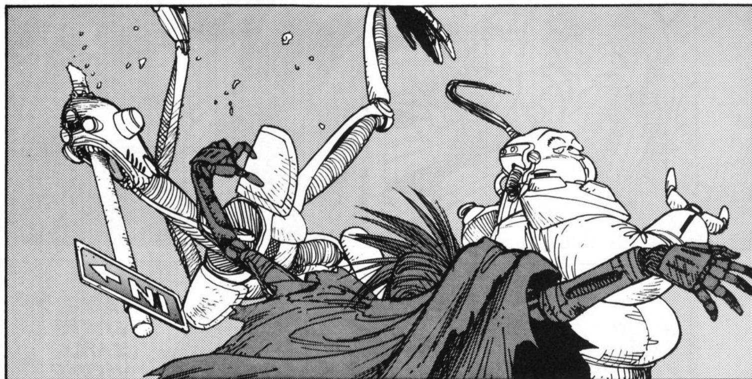

CONQUE "MUACS", ¿EH? ¡ME PARECE QUE LO TIENES UN POCO DIFÍCIL, TÍO!
JAA, JA, JA!
TUNK!
OUCH.

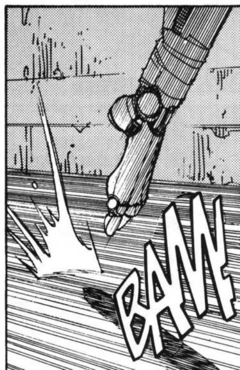

...
JA, JA, JA!
¡DÉJAME EN PAZ!


SHAS!

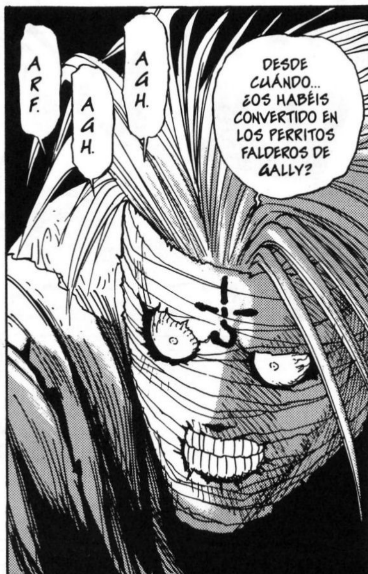

¿¡UH!?


TRAK!




BAM


HIII...
PLAF!


¡SHAK!
¡THUD!

ARF.
AGH.
AGH.
DESDE CUÁNDO... ¿OS HABÉIS CONVERTIDO EN LOS PERRITOS FALDEROS DE GALLY?

¡UGH!

¡ZAPAN...! ¿¡ERES ZAPAN, VERDAD...!?
TÚ... TÚ ERES...

¿¡ES QUE TODAVÍA ESTÁS RESENTIDO PORQUE GALLY TE VENCIÓ!?
¡UGH!
PO... ¿POR QUÉ HACES ESTO...?

ME ALEGRA MUCHO... QUE ME RECONOZCAS.

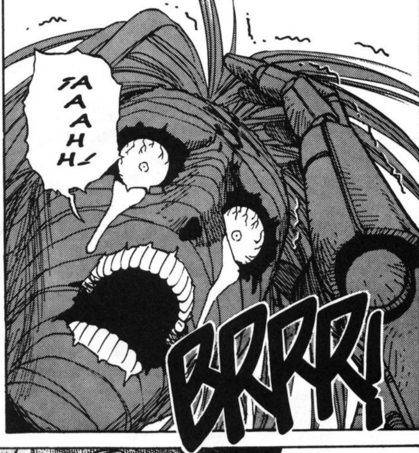

SÍ... SUPON-GO QUE ELLA SE ACUERDA TAMBIÉN, ¿VERDAD ...?
SEGURO QUE SE ACUERDA... DE LO QUE ME ARREBATÓ. SI NO, YO MISMO ME ENCARGA-RÉ DE RECOR-DÁRSELO...

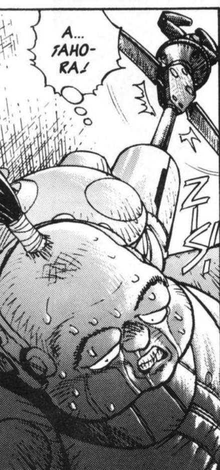

NO PUEDO ESPE-RAR...
ZWINNN!
...A COM-PARTIR CON ESA FURCIA EL INFIERNO POR EL QUE HE TENIDO QUE PASAR...


JA, JA, JA... ESTÁS LOCO...
¿ACA-SO CREES QUE CON TU FUERZA PODRÁS MATAR-LA...?


ZAS!

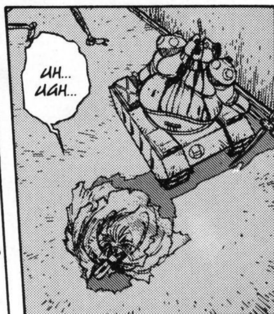

GALLY ES MUY PODEROSA... ¿¿O SI NO, QUIÉN SE ENCARGÓ DE ACABAR CON ESE MONSTRUO DE MAKAKU!?
JEH!
COMPARA-DOS CON ELLA, NOSOTROS NO SOMOS MÁS QUE MEROS INSECTOS.


UH...
UGH...
¡Y ADEMÁS SE ENCARGÓ DE CONQUISTAR EL MUNDO DEL MOTORBALL DEL DISTRITO OESTE!
GRR!

¡AAAAH!
BRRR!

¡ESO ES! ¡UN PERDEDOR COMO TÚ NO TIENE NADA QUE HACER CONTRA GALLY!
¡ES EL DEMONIO! ¡ESA FURCIA ES EL DEMONIO!

A... ¡AHORA!
ZIS!

¡MUERE, PEDAZO DE BESTIA!



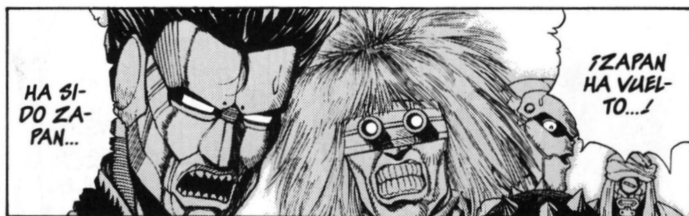




¡DAME FUERZAS PARA ACABAR CON EL DEMONIO...!

SARAH...


FIGHT 24
BUSCANDO UNA
INDEMNIZACIÓN

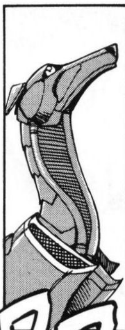

¡ZAPAN HA VUELTO...!
HA SIDO ZAPAN...


MIRAD, ES SU DAGA...
QU... ¿¡QUÉ HACEMOS!?
¿QUERRÁ VENGANZA...?


¡¡POR MUCHO QUE FUERA NUESTRO ANTIGUO COMPAÑERO, NO DEBEMOS ACOBARDARNOS!!
¿CÓMO QUE QUÉ HACEMOS? ¡ÉL ES UN CRIMINAL Y NOSOTROS CAZADORES-GUERREROS! ¡HAY QUE CAZARLE!


¿EH?
APÁRTATE, JOVEN.
HRRR...
AFF.
AFF.
ARF.


HMMM.

FFFMM.

¿¡EH!? ¿QUIÉN ERES TÚ, VIEJO? ¿¡UN CAZADOR!?
¡OYE, ÉSTE ES NUESTRO TERRITORIO! ¿¡CÓMO TE ATREVES A METERTE TAN ALEGREMENTE EN NUESTROS ASUNTOS!?
SNIF.
SNIF.
SNIF.
SNIF.
SNIF.

GRRR...
GUAU!

¡UGAH!
ZWIN!

¡BASTA!



¡DEJAD DE LADO ESA ESTUPIDEZ DEL "TERRITORIO", CHICOS!
PERO ES QUE... GALLY ...


PUEDE QUE EL ÚNICO OBJETIVO DE ZAPAN... SEA YO.

...

ME ENCARGARÉ DE DARLE DE SU PROPIA MEDICINA.

DAME ALGO...

DAME ALGO QUE ME QUITE EL TERROR...

¿QUÉ TE PARECE ESTO? ES UN CALMANTE QUE TE HACE VOLAR BIEN ARRIBA Y TE DEJA LA CABEZA TOTALMENTE EN BLANCO.

DAME ALGO QUE ME QUITE LA TRISTEZA...

RASK! RASK!

¡TOMA, JUSTO LO QUE NECESITAS! UN ALUCINÓGENO CON EL QUE VAS A VER LAS ESTRELLAS.







¡VAYA! ¡MENUDA BELLEZA!
¡JE! ¡ESTA CHICA ME GUSTA, SÍ SEÑOR!
¿QUÉ ME DICES? ¿ME LA CAMBIAS POR LAS DROGAS?
DE... DEVUÉLVEMELA...
QUE QUEDE ENTRE NOSOTROS, PERO A MÍ SÓLO ME PONEN LOS CADÁVERES DE MUJERES...
CLINK
AH...
SHWAF! RAS!
SHOF! SHAF!
CHAS! CHAS!


UFFF...


TUK!
TUK!
PLIK!


SARAH... CUANDO YO ESTABA MEDIO MUERTO...
CUANDO NO ERA MÁS QUE UN PERDEDOR CUALQUIERA...
PIC.


TÚ ME RECOGISTE...
ME TENDISTE UNA MANO SALVADORA...


¿¡POR QUÉ LO HICISTE!?


TÚ...
...POR LO QUE VEO, PIENSAS IGUAL QUE MI PADRE...


MI PADRE TAMBIÉN DIJO QUE LOS PERDEDORES NO NECESITAN COMPASIÓN.
¿PERO CUÁNTOS DE LOS HABITANTES DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS PUEDEN CONSIDERARSE "GANADORES"?


ASÍ QUE... VISTO QUE MI AUTÉNTICA VOCACIÓN ES LA DE SOCORRER AL MÁXIMO DE GENTE POSIBLE Y COMPARTIR MI FELICIDAD CON ELLOS.
AL FINAL... NOS ACABASTE DANDO INCLUSO TU SANGRE Y TU CARNE...


JU, JU... MENUDA ARPÍA ESTÁS HECHA.


ESTOY SEGURO... DE QUE SI PUDIESES HABLAR, AHORA DIRÍAS QUE...
"ME SIENTO TAN FELIZ DE QUE ME HAYAS DECAPITADO... NO ME ARREPIENTO DE NADA."
SE... GU... RO...


JAJAJA
JAAA
¡PERO YO NO PIENSO PERDONARLO!
¡NUNCA!


BAR KANSAS

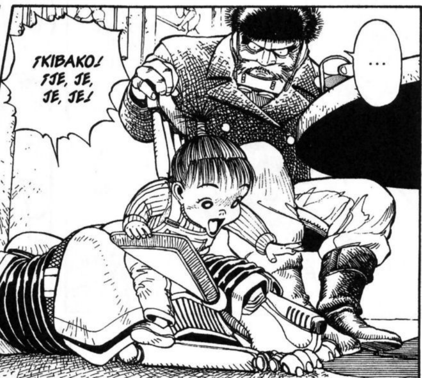

OIGA, JEFE.
¿ES USTED MURDOCK EL PERRERO?


...


VAYA, ¿ES FAMOSO?
¡Y QUE LO DIGAS! ¡MURDOCK ES UNO DE LOS LEGENDARIOS CAZADORES-GUERRERO JUNTO A CLIVE "MANO INCANDESCENTE" LEE, QUE MURIÓ VÍCTIMA DE UN RAYO!

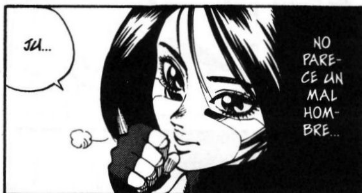

HM...


¡KIBAAA-KOOOO!
TAP!


¡KIBAKO! ¡JE, JE, JE, JE!
...


¡UEEH!


¡HOLA! ¿QUÉ TAL, GUAPA?


JU...
NO PARE-CE UN MAL HOM-BRE...


LO SIENTO... DESDE QUE MURIÓ MI PE-RRO, CADA VEZ QUE VE UNO SE ABALAN-ZA SOBRE ÉL GRITANDO "KIBAKÔ"...


...
HACE DOS AÑOS...
ESE HOMBRE... ZAPAN... MA-TÓ A UNA CHICA...
ESA CHICA ERA MI HIJA.









¡ZAPAN ES MI PRESA!

¿ENTIENDES LO QUE QUIERO DECIR?

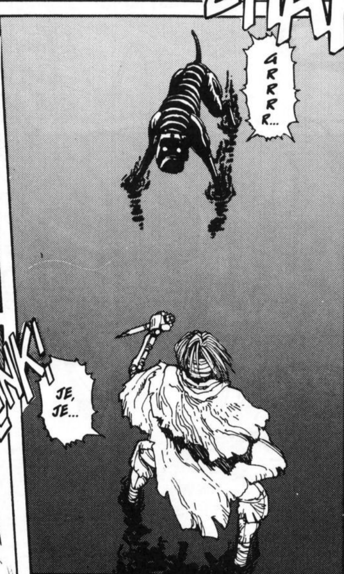

¡¡MÍO Y DE NADIE MÁS!!



CHAP!
ARF.
ARF.
ARF.
CHAP!
SHAP!
ARF.
CHAP!
ARF, AGH ...
CHAP! CHAP!
AGH, ARF, AGH, AGH...



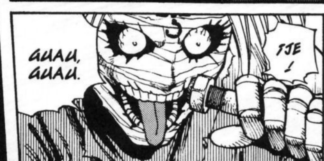
SHWAF!



GRRRR...
CLINK!
JE, JE...




ARF.



¡JE!
GUAU, GUAU.

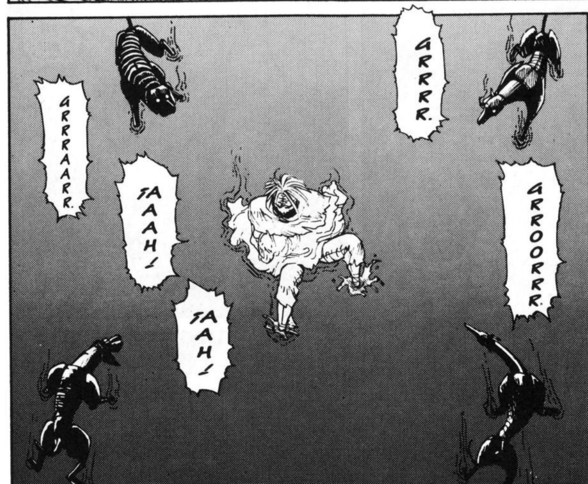
CUÁNTO TIEMPO...

ZAPAN.

¡HIIIH!

¡CHAP!

GA... ¡GA-LLYY YY!





¡LOUD! ¡GLORY! ¡WINNER! ¡FURY!
¡AHORA VERÁS, MALDITO INSECTO!

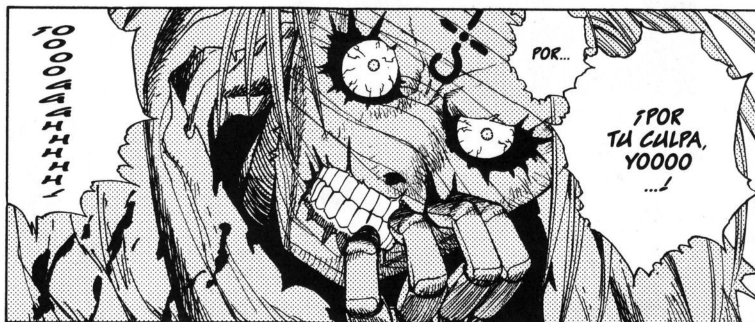








LO SÉ... PERO DAME UN POCO DE TIEMPO.
¡ZAPAN!
¡HIII!
¿ME ODIAS, ZAPAN?
AH... ¡SÍ!
TE... ¡TE ODIO!
¿Y QUIERES VENGAR-TE...?


¡OOOOGGGHHHHH!
POR...
¡POR TU CULPA, YOOOO...!


ZISH!
PUES TE DARÉ UNA ÚLTI-MA OPOR-TUNIDAD.

TIENES TIEMPO DE HACER LO QUE QUIERAS...

...HASTA QUE ACABE ESTA CANCIÓN.



¿¡EH!?

SHAS! SHAS!

AH.

ARF.

AGH.

ARF.

CHAP!

CHAP!

CHAP!



MUERE...
BRR...
BRR...
MU...
¡¡MUEREEEEEE!!
GRR!
¡¡MAL-DITA AR-PÍAAAA!!

¡YAAH!
AAHH!
PATÉTICO...
UN HOMBRE DE LO MÁS PATÉTICO...
GRRR!

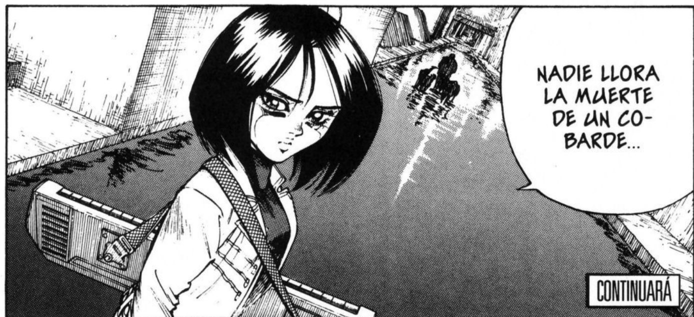


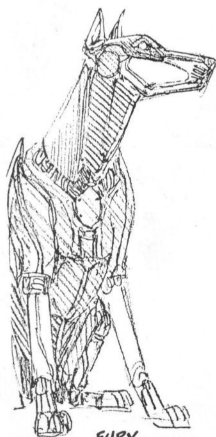

PLASH!!


TODO ACA-BÓ...
CHAP!


VA-MOS A CASA... SARAH ...


CHAP!
CHAP!


NADIE LLORA LA MUERTE DE UN CO-BARDE...
CONTINUARÁ


FURY

GUNNM WORKS

Las páginas que componen la sección **"Gunnm Works"** se centran en la presentación de los diseños preliminares y de las notas con las ideas de **Yukito Kishiro** con relación a ***Gunnm.***

La obra ***Gunnm*** no es únicamente un cómic que se puede leer en las páginas de una revista o de un tomo, sino que también se han desarrollado una novela, dos OVAs y un videojuego alrededor de la idea. Así, ***Gunnm*** ha acabado tomando la forma de una retahíla de diferentes obras "multimedia". En dichas obras se cuenta con personajes exclusivos y con explicaciones desde puntos de vista que difieren ligeramente de la versión en cómic, aunque los temas y personajes principales en los que se basan cuentan con personalidades y presencias sólidas y consolidadas.

Bien podría afirmarse que todo ello ha sido gracias a la fuerza y la energía del creador **Yukito Kishiro,** si bien es verdad que el mundo y los personajes que él creó no nacieron en cuestión de una noche. Para crear todas estas obras, **Kishiro** tuvo que invertir ingentes cantidades de esfuerzo y trabajo. Los bocetos y diseños que se muestran en estas páginas no sirvieron solamente como bases para no olvidar la idea preliminar, sino que podría decirse que constituyeron el campo de batalla o el líquido amniótico a través del que se desarrollaron las distintas obras.

Así pues, las obras de las que ahora podemos disfrutar todos no fueron más que uno de los caminos tomados por **Yukito Kishiro,** que tuvo que elegir entre innumerables bifurcaciones y disyuntivas en todos y cada uno de los pasos del proceso de creación. Por ello, aprovechando la salida al mercado de esta "Edición Definitiva", queremos aprovechar la oportunidad de presentar, aunque sea de refilón, las raíces de esta obra y las bases y disyuntivas del creador **Yukito Kishiro.** Creemos que de este modo proporcionamos una ayuda para poder disfrutar todavía más de ***Gunnm.***

Es muy posible que, presentando a los lectores el "trabajo" que **Kishiro** desarrolló alrededor de ***Gunnm,*** el lector pueda degustar todavía más la obra, profundizando en el entendimiento de la visión del mundo que ésta presenta.

Éstos son, a grandes rasgos, los objetivos de **"Gunnm Works".** Entre estos documentos se pueden encontrar ideas desechadas y errores de argumento previos a la publicación, por lo que sin duda constituyen un valioso elemento. Esperamos que disfrutes de la sección. (Equipo editorial.)

01
01

CORREDOR
SALA DE INGENIEROS
ALMACÉN DE MATERIAL
CÁMARA DE AIRE
BIBLIOTECA
SALA DE VIGILANCIA
PARED DE PROTECCIÓN
ASCENSOR
BASE CENTRAL DE MELCHIZEDEK
CORREDOR
CORREDOR
CORREDOR
SALA DE BATERÍAS DE SUPERCONDUCCIÓN
SALA CENTRAL
ASCENSOR
GENERADOR ELÉCTRICO DE EMERGENCIA
TANQUES DE HIDRÓGENO, OXÍGENO Y NITRÓGENO
SALA DE REUNIONES DE LADDER

FLOOR 2

– "Base central de Melchizedek". Cuerpo principal del cerebro electrónico central Melchizedek.
– "Sala central". Sala donde se encuentra el cerebro electrónico central Melchizedek. El acceso a dicha sala suele estar vetado, pero como excepción a la norma, Gally y Nova pueden entrar y salir a voluntad. En ella se encuentran un montón de aparatos e ingenieros especialistas del más alto nivel que están ahora investigando las causas de cierto desajuste. Nova suele encontrarse aquí.
– "Biblioteca". Sala donde se encuentra una ingente cantidad de datos de consulta libre. Esta biblioteca es mucho más grande que la de Salem, y en ella se encuentran registrados todos los sucesos desde el inicio de la humanidad hasta el presente. De vez en cuando se descubre alguna pieza rarísima en ella.
– "Sala de ingenieros". Aquí se encuentran los ingenieros jerumianos. También Pochomkin está aquí.
– "Sala de reuniones de LADDER". Donde se reúnen Melchizedek y los embajadores de los distintos planetas para discutir diversas cuestiones acerca del Sistema Solar. Cada uno de los embajadores dispone de un ascensor privado al cual ningún ciudadano de a pie tiene acceso.
– "Sala de máquinas". Está prohibido el paso.

AÑO	SUCESO
? A.K.	Se crea en Norteamérica un ordenador con inteligencia artificial, el punto de partida del posterior "Melchizedek".
? A.K.	Geo-desastre. A raíz del choque de un enorme meteorito con la Tierra, se produce un desplazamiento de los polos que conlleva alteraciones geográficas y un aumento del nivel del mar. Los continuos desastres terminan con la civilización y amenazan seriamente con extinguir la humanidad.
440 A.K.	Empieza el plan de recuperación humana gracias a Melchizedek. Se logra restaurar la civilización en una parte de Norteamérica.
370 A.K.	Melchizedek crea colonias industriales en la órbita terrestre y en la Luna.
345 A.K.	Se crea el sistema de ascensor circular que une la superficie con las colonias orbitales, denominado "La escalera de Jakob".
340 A.K.	Se crea un cohete de fusión nuclear que funciona con Helio 3.
330 A.K.	Se crea la primera colonia en Marte.
315 A.K.	Se crea una colonia espacial en la órbita de Venus. Empiezan las operaciones de terraformación en Venus.
300 A.K.	Se crea una colonia en Galileo, satélite de Júpiter. En esta época se establece la tecnología para crear cyborgs completos.
290 A.K.	Surge la técnica Panzer Kunst en Marte.
260 A.K.	La Federación Joviana de Galileo empieza la construcción de Tobosfia.
230 A.K.	Melchizedek altera la estructura del ascensor orbital y crea Jeru y Salem.
220 A.K.	Melchizedek empieza la construcción del sistema de transporte interestelar. Paralelamente, empieza la creación de un satélite productor de antimateria en la órbita baja del Sol. Un poco antes, en Marte, nace Yôko.
205 A.K.	El gobierno de Venus envía a un grupo de técnicos a Encélado, satélite de Venus, pero el gobierno de Júpiter se muestra contrario y les ataca, lo cual provoca el "Incidente de Encélado". Éste fue el inicio de las guerras de terraformación.
200 A.K.	La nave interestelar en construcción es destruida. Ello hace que Melchizedek se encierre. Salem corta sus vínculos con el mundo exterior. La consecución en Jeru del proyecto Ladder pone fin a las hostilidades. Poco antes de estos hechos, Yôko desaparece.
195 A.K.	Entra en operación el sistema de Fábricas. Debido a la fuerte opresión, el Panzer Kunst acaba siendo abandonado y olvidado.
180 A.K.	Se empieza a formar un núcleo de población alrededor de las Fábricas.
170 A.K.	La población que rodea las Fábricas crece, y la zona empieza a recibir el nombre de "Ciudad de los Desperdicios".
160 A.K.	Las Fábricas introducen a los deckmen y al Sistema de Seguridad en la Ciudad de los Desperdicios.
150 A.K.	Empieza el establecimiento de circuitos de lucha subterráneos.
130 A.K.	Se inaugura el primer circuito de motorball en el distrito oeste.
50 A.K.	Construcción de la "Hidropared" en las afueras de la Ciudad de los Desperdicios.
16 A.K.	Nova escapa de Salem.
15 A.K.	Nacimiento de Yûgo.
14 A.K.	Nacimiento de Kaos.

■ "Jardines de Jeru". Se trata de un parque con frondosa vegetación. Cuando se celebra el Campeonato Espacial de Lucha se instala un ring especial en el centro del parque y éste se convierte en un pabellón de deportes.
■ "Embajada de Venus". Esta embajada ocupa una gran superficie. Su interior está profusamente decorado y los venusianos suelen celebrar en él numerosas fiestas y recepciones. Si vas a visitar la embajada, es muy posible que seas forzado a asistir a la fiesta o, lo que espero, que te obliguen a ayudar a los camareros. En el caso de que cumplas tu función como camarero, es posible que tu esfuerzo se vea recompensado con generosas propinas.
■ "Embajada de la Luna". Aquí se encuentra el representante de los territorios autónomos de la Luna y de las distintas colonias espaciales que se encuentran estacionadas en los puntos de equilibrio de Lagrange (incluido el Leviathan 1). Creen profundamente en las naves espaciales. En el pasado sufrieron crueles ataques por parte de un grupo de terroristas que usaban el Panzer Kunst, por lo que si visitas la embajada tras haber ganado el campeonato espacial de lucha con Gally se mostrarán mucho más fríos que antes.
■ "Embajada de la Tierra". Aquí se encuentran los ancianos que representan los intereses de la Tierra. Se dice que han llegado a través de otro ascensor orbital que se encuentra en la otra cara del planeta.
■ "Embajada de Júpiter". Al igual que la Embajada de Venus, la Embajada de Júpiter ocupa una gran superficie. Su interior es tan impoluto e impersonal como una fábrica, y en él trabajan jovianos vestidos de negro como si fueran máquinas. Cuando se enteran de que Gally es una cyborg, le recomiendan una y otra vez que se vista tan elegantemente como ellos. Si Gally acepta, entonces acabará vestida como un joviano más. Con esta apariencia, Gally cuenta con ventajas e inconvenientes: (1) Le costará más entrar a las embajadas de Venus y la Luna por la enemistad que las enfrenta a Júpiter. Los marcianos y saturninos que se encuentran en el área de influencia de Júpiter se mostrarán nerviosos y reservados. De vez en cuando, algún navegante espacial malintencionado del Cuartel general de la Liga de los Asteroides se meterá con ella. (2) Podrá enterarse de algunos secretos e intimidades de los jovianos a los que normalmente nadie tiene acceso. (3) Podrá entrar en el espacio en el que se ha hecho el vacío aún sin poseer un dispositivo especial. El hecho de estar vestida así no afectará para nada a su encuentro con Garuede. (4) Si se encuentra con Nova, él la obligará a recuperar su antigua apariencia...
■ "Embajada de Marte". A Marte, un planeta pequeño y con ínfimo poder, se le ha otorgado un espacio minúsculo y sucio, un hecho que los representantes de la embajada marciana encuentran extremadamente insultante.
■ "Embajada de Saturno". Los saturnianos suelen vivir en el vacío absoluto, por lo que para entrar a la embajada deberás conseguir un dispositivo especial y atravesar una cámara de aire. Saturno es un planeta en desarrollo económico y por lo tanto cuenta con un espacio muy reducido. Sin embargo, los conformistas saturninos no dan importancia a este hecho. Desde aquí se puede salir a la pared exterior de Jeru.
■ "Cuartel general de la Liga de los Asteroides". La Liga de los Asteroides es una federación de los ingenieros y comerciantes que operan y habitan en el cinturón de asteroides. Al no poseer un gobierno común, no pueden participar en las reuniones de LADDER, pero su poder e influencia son muy destacables. Por esta área pululan pilotos de por libre, chivatos y comerciantes. En un rincón se efectúan apuestas y juegos, por lo que si ganas puedes conseguir bastante dinero.
■ "Hotel para visitantes". Hotel reservado a los turistas que acuden a Jeru sin intenciones políticas de ningún tipo. Como dentro de poco se celebrará el Campeonato Especial de Lucha, el hotel se encuentra ahora muy animado.
■ "Almacén". Almacén de recambios para naves espaciales.
■ "Recepción del espaciopuerto". Si no llevas pasaporte, no podrás acceder a los muelles de amarre.
■ "Muelles de amarre". Lugar desde donde parten y llegan las naves espaciales.
■ "Pared exterior". La pared de Jeru que da al vacío exterior. Durante largos años, la basura espacial se ha ido aposentando en ella, por lo que se pueden encontrar objetos de valor adheridos a ella.

FLOOR 3

MUELLES DE AMARRE
PARED EXTERIOR
CUARTEL GENERAL DE LA LIGA DE LOS ASTEROIDES
HOTEL PARA VISITANTES
COMEDOR
CÁMARA DE AIRE
EMBAJADA DE MARTE
RECEPCIÓN DEL ESPACIOPUERTO
EMBAJADA DE SATURNO (SE HA HECHO EL VACÍO EN ELLA)
CÁMARA DE AIRE
CORREDOR
JARDINES DE JERU (PARQUE Y SEDE DE COMBATES)
EMBAJADA DE JÚPITER
CORREDOR
ASCENSOR
EMBAJADA DE VENUS
EMBAJADA DE LA LUNA
EMBAJADA DE LA TIERRA

GUNNM CRONOLOGÍA

● Esta tabla cronológica fue creada por el mismo autor, **Yukito Kishiro.** En ella se encuentran todos los personajes, episodios y sus distintas correlaciones aparecidas en el total de la obra. Se trata de un valioso elemento para comprender el trasfondo de ***Gunnm***, que en la versión cómic sólo aparece en forma de imágenes y diálogos. (Equipo editorial.)

* Esta tabla cronológica fue confeccionada respecto a la historia narrada en la versión cómic de ***Gunnm***.
Esta tabla está basada en el nacimiento de Koyomi. El año en el que nació es el año 1 D.K. (Después de Koyomi), mientras que los años anteriores son A.K. (Antes de Koyomi.)

7 A.K.	Ido es expulsado de Salem.
6 A.K.	Estalla el "Escándalo Adam" en el mundo del motorball → "Ashen Victor" Ido conoce a Carol → "Noche de paz"
5 A.K.	Jasugun y Esdog sufren un terrible accidente. Nova interviene el cerebro de Jasugun, que se corona campeón. El hermano de Yûgo es asesinado a manos de un cazador-guerrero.
3 A.K.	Nova proporciona a Makaku el cuerpo de gusano. Yûgo conoce a Vector y se trasplanta la mano de su hermano.
1 A.K.	Bigott suelta a mil TR-55 a la superficie como preparación para el Proyecto TUNED.
1 D.K.	Ido descubre a Yôko entre una montaña de residuos y la llama Gally. Nace Koyomi. Gally se convierte en cazadora-guerrero y derrota a Makaku.
2 D.K.	Gally se enamora de Yûgo, pero éste acaba muriendo en su camino hacia Salem. Gally empieza a practicar el motorball. Lucha a muerte contra Jasugun. A su vez, se ofrece una recompensa por Zapan.
3 D.K.	Se inaugura el bar "New Kansas". Ido adopta a Shumira y Gally empieza a vivir sola. Lucha a muerte de Gally contra Dedo Sónico. → "Dedo Sónico". Nova proporciona a Den, una de las personalidades de Kaos, un cuerpo-armadura. Den viaja a la frontera para entrenarse en las artes de la lucha.
4 D.K.	Kaos va a la frontera junto a Jasmine. Gally derrota a Zapan, que se había convertido en berserker. Muere Ido. Shumira se une a un grupo de voluntarios. Gally es reclutada por TUNED.
5 D.K.	Termina la construcción del laboratorio secreto de Nova, la Cúpula Granítica.
6 D.K.	Nova devuelve la vida a Ido.
9 D.K.	Den organiza el movimiento Barjack. Al mismo tiempo, empieza Radio Kaos. Empieza la construcción en la frontera sur de Ciudad Bashaku (Oficina Industrial de Bashaku). Ido descubre el secreto de los salemianos y acaba borrándose la memoria después de sufrir una gran angustia.
10 D.K.	Escapa el deckman número 50. G1 se encarga del asunto. → "La patria".
11 D.K.	Buick se convierte en periodista militar de Barjack.
12 D.K.	El coronel Bozzul se rinde ante Barjack. Fogya se especializa en cibernética y llega a la Ciudad de los Desperdicios. Ido empieza a vivir en la Granja 21, ocupada por Barjack, en calidad de médico permanente.
14 D.K.	Gally conoce a Fogya. Aniquilación de Boiling Metal. Ruw entra a trabajar como operadora. Koyomi entra en Barjack. Reencuentro de Gally con Ido. Puesta en marcha del proyecto TUNED de múltiple producción. Termina la rebelión de Barjack. Reestructuración de la Oficina de Vigilancia de Superficie. Gally es revivida por Nova en Salem. Melchizedek enloquece y se suicida. Gally arriesga su vida para salvar a Salem de la destrucción y convierte al ascensor orbital en un árbol nanomecánico. Kaos se une con Vector para controlar una rebelión en la Ciudad de los Desperdicios. Empieza la construcción de la Torre de Salem.
16 D.K.	Koyomi publica el recopilatorio de fotografías *Crónicas de la Guerra de Bashaku*, que se convierte en un best-séller. Se reconstruye el bar Kansas 4.
19 D.K.	Termina la construcción de la Torre de Salem. Revive Gally, que se creía muerta. Reencuentro con Fogya. Publicación del recopilatorio de fotografías *La Torre Celeste*.

MAPA DE JERU

Éste es un mapa de Jeru que fue diseñado expresamente para el juego. Cuando se consigue derrotar al jefe enemigo "Superdogma", que se encuentra en la parte más baja de Salem, el ascensor orbital se pone de nuevo en marcha. Gally y Nova reciben cierta petición de Pochomkin, uno de los administradores de Jeru, y en el transcurso de dicha misión averiguarán hechos acerca del pasado y del estado actual del sistema solar.

CORREDOR
DISTRITO RESIDENCIAL DE JERU
TANQUES DE HIDRÓGENO, OXÍGENO Y NITRÓGENO
HABITACIÓN PARA GALLY
CÁMARA DE AIRE
TIENDA
ASCENSOR
CORREDOR
ASCENSOR ORBITAL
HORNO ESCALAR
PUERTO DEL ASCENSOR
GENERADOR ELÉCTRICO DE FUSIÓN NUCLEAR
ASCENSOR
TANQUE DE HELIO3
DISTRITO RESIDENCIAL DE JERU
CÁMARA DE AIRE
DEPURADORA DE AIRE
CENTRO DE RECICLAJE
PUNTO DONDE SE ENCUENTRA GARUEDE

FLOOR 1

■ "Compuerta del ascensor orbital". Ésta es la puerta de entrada y salida del ascensor orbital que comunica Salem con Jeru. En el juego no se puede regresar a Salem.
■ "Habitación de Gally". Habitación que Pochomkin pone a disposición de Gally. En este cuarto se puede dormir y también comunicarse con Ruw, que se ha quedado en Salem, gracias a un dispositivo telefónico interno.
■ "Tienda". Tienda de artículos variados para los habitantes de Jeru. En Jeru existe una moneda distinta de Salem, el "sol", que es común en todo el sistema solar. El valor del sol es más alto que el del chip, y actualmente las tasas de conversión están en 1 sol = 100 chips. En Jeru no se venden armas.
■ "Distrito residencial de Jeru". Se trata del distrito donde viven los jerumianos. Los jerumianos se encargan del mantenimiento de Jeru y de Melchizedek, y los técnicos y personal de servicios que colaboran en la puesta en marcha del proyecto LADDER deben ser políticamente neutrales. Existen unos 3.000 jerumianos.
■ "Sitio donde se encuentra Garuede". Pared externa de Jeru. Se trata del sitio donde Gally descubre a Garuede y donde posteriormente debe enfrentarse a él tras encontrar su cartucho de memoria perdido.

PERSONAJES DE LA SAGA DE MARTE

El clímax del videojuego diseñado por **Yukito Kishiro** se encuentra en la llamada "saga de Marte". En dicha saga se reúnen absolutamente todas las características y particularidades del mundo de ***Gunnm*** y se despliega una historia con grandes dosis de aventura y emoción. Ahora presentaremos a ciertos personajes con un papel secundario en la saga, ya que el auténtico protagonismo se lo llevarán los "rivales". (Equipo editorial.)



LIMEYLA
Se trata de una joven princesa heredera al trono que Gally conoce en Marte. Limeyla es una chica inocente y extremadamente curiosa que fue criada con todos los lujos del mundo a su alrededor. A pesar de los lujos que la envuelven, Limeyla se siente atada puesto que sus movimientos se encuentran extremadamente limitados, lo que sólo hace que su sed por vivir aventuras y emociones aumente día a día. Se mete en el cuarto donde descansa Gally, que había sido invitada por la Dirigente Marciana, para preguntarle sobre el Panzer Kunst.



Su pelo es castaño y ondulado. Genéticamente se trataría de la nieta de Gally.

El adorno que lleva en la cabeza no es un simple accesorio, sino que garantiza protección contra calamidades y desastres a todas las mujeres de la casa real. Las líneas azules en zigzag simbolizan al dios protector de la casa real de Marte, la Serpiente Azul.



BOCETO DE LIMEYLA

LIMEYLA
Unos 13 años

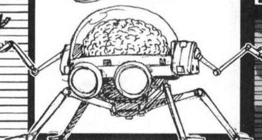


JEFE DEL CIRCO
Siempre va montado encima de una gran pelota, y cuando baja de ella no es capaz de mantenerse en pie...

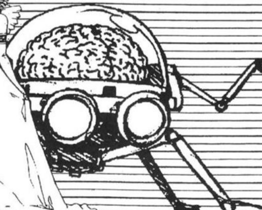
DR. HERNBEIN (apariencia de hace 200 años)
Experto nanotecnólogo que hace tiempo instaló un dispositivo antienvejecimiento en la auténtica Dirigente Marciana. Es originario de Venus, y hace 200 años su cuerpo todavía no había empezado a degenerar.



DR. HERNBEIN
Ésta es su apariencia cuando aparece en el epílogo del juego. Su cerebro funciona como un sistema ecológico cerrado, ya que absorbe la energía luminosa y la convierte en energía motriz. También puede usar la energía sobrante para emitir luz.



PERSONAJES DE LA SAGA ESPACIAL



ZOW

GARUEDE

GARUEDE (tras encoger)

DIRIGENTE MARCIANA, 15ª generación

DR. HERNBEIN (dentro de 5 años)

POCHOMKIN

HETHIA HOPPER

LIMEYLA (12 años)

DR. HERNBEIN (hace 200 años)

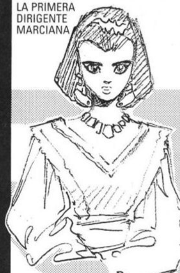
GALLY

DIRIGENTE MARCIANA, 16ª generación, LIMEYLA (17 años)



Ésta es la Limeyla que aparece en el epílogo, después de terminar el juego. Tiene 17 años y es ahora la 16ª dirigente marciana. Parece más centrada, pero su carácter sigue siendo tan impulsivo como siempre. Sin embargo, ha madurado mucho en tanto que persona y ahora posee todas las cualidades necesarias para ser una excelente dirigente.

DIRIGENTE MARCIANA, 15ª GENERACIÓN
(Actualmente reina de Marte)
Es la madre de Limeyla y tiene unos 45 años. Desde el acuerdo LADDER de hace 200 años en Marte, su dinastía real rige los destinos del planeta rojo. Se trata de una dinastía matriarcal, es decir que sólo las mujeres pueden acceder al puesto de reinas, y misteriosamente casi todos los maridos (llamados "reyes consorte") acaban muriendo tempranamente. El padre de Limeyla no fue ninguna excepción: murió cuando ella tenía 3 años. La auténtica verdad, sin embargo, es que la dirigente marciana no es más que una especie de robot viviente que fue lobotomizada por la auténtica dirigente marciana (que se oculta en las entrañas del Castillo de Marte) y que ahora controla a su antojo mediante la telepatía. Los criados más veteranos conocen el secreto, pero temen tanto a la auténtica dirigente marciana que nunca osarían decir la verdad.



LA PRIMERA DIRIGENTE MARCIANA

APARATOS DE HOPPER





MOCHILA DE HOPPER

HETHIA HOPPER
Se trata de un supuesto "arqueólogo de las artes marciales" originario del asteroide Ceres que Gally conoce en el Valle del Panzer Kunst de Marte. Tiene unos 37 años y hará cosa de dos que no se ducha porque cree que el dispositivo antibacteriano por ozono que incorpora su traje espacial es más que suficiente. Se trata del autor de *La historia del Panzer Kunst*, un libro que ayuda a Gally a comprender alguno de los misterios de su pasado.

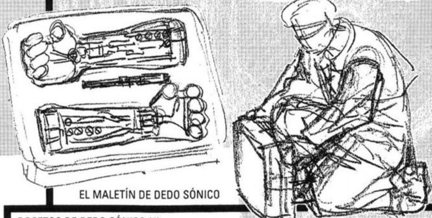




WOLF (LOBO)

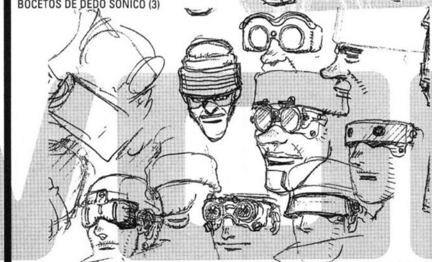
BOCETOS DE DEDO SÓNICO (1)

BOCETOS DE DEDO SÓNICO (2)



EL MALETÍN DE DEDO SÓNICO

BOCETOS DE DEDO SÓNICO (3)



HISTORIA PARALELA

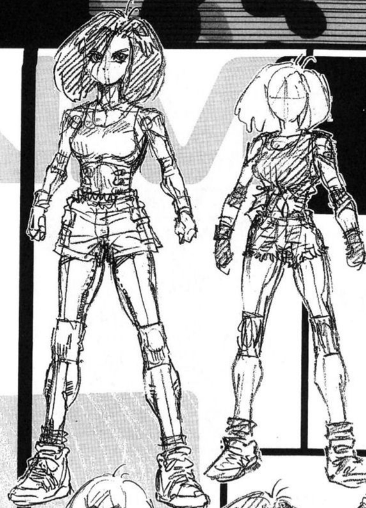
En principio había planificado crear un total de tres historias paralelas de **Gunnm**. Después de crear una historia con tantas implicaciones filosóficas y morales como "Noche de paz", me dije que debía dedicarme a crear una historia simple de lucha y acción.

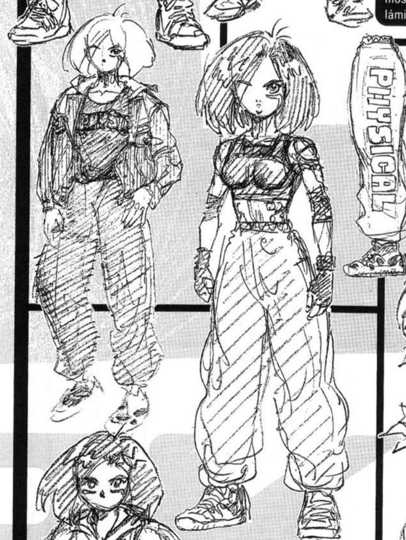
Sin embargo, como la acción por sí misma se "come" muchas páginas, algo así no sería ni mucho menos apropiado para una historia corta.

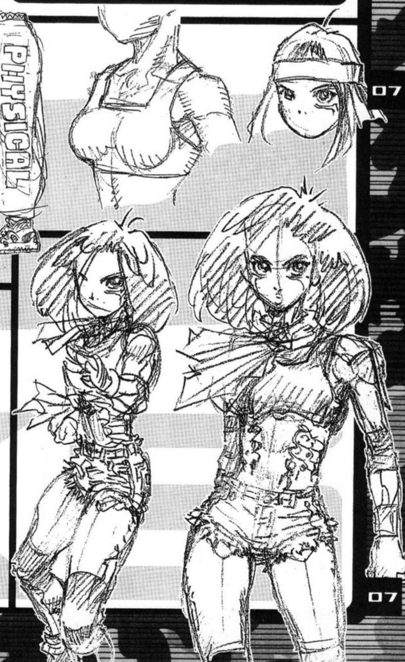
Mi primera idea tuvo que ser desechada por su excesiva longitud... Y tampoco pude concretar la segunda, que debía basarse en el planeta Marte, respondiendo así a las numerosas peticiones de los lectores, por lo que tuve que abandonarla. Mi último recurso estaba en la idea de "Dedo sónico".

Conque en esta historia el argumento no era lo esencial, pude dedicarme a trabajar especialmente el dibujo. En esta ocasión pude usar particiones de viñetas y disposiciones de página que nunca había podido experimentar en la serie regular de ***Gunnm***.

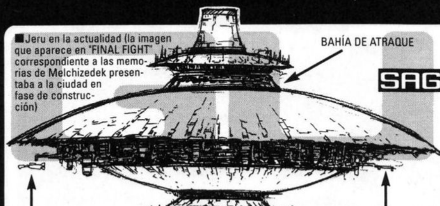
Aparte, "Dedo sónico" fue mi primera obra entregada totalmente en formato digital. Al utilizar un Mac para darle los últimos retoques al cómic, en este caso no he usado ni una sola lámina de tramas. (Text by **Kishiro.)**







BOCETO DE LA ROPA DE GALLY
La ropa interior y el suéter tienen incluso un logo pensado.

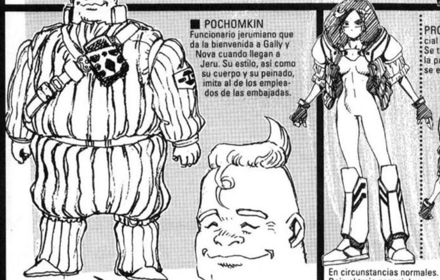


■Jeru en la actualidad (la imagen que aparece en "FINAL FIGHT" correspondiente a las memorias de Melchizedek presentaba a la ciudad en fase de construcción)



SAGA ESPACIAL DE JERU AL LEVIATHAN

Éstos son los bocetos y documentos creados especialmente para el juego de PS *"Gunnm - Kasei no kioku" (Gunnm, Memorias de Marte)*. En este caso presentamos la parte perteneciente a la saga espacial que va desde la subsaga de Jeru a la subsaga del Leviathan. Al ser un juego de rol de acción, se han creado varios desafíos y aparecen muchos nuevos personajes. La acción transcurre tal como se había pensado para el trasfondo de la serie regular en cómic, por lo que en este caso íbamos a ser testigos de una gran aventura espacial. (Equipo editorial.)



■ POCHOMKIN
Funcionario jerumiano que da la bienvenida a Gally y Nova cuando llegan a Jeru. Su estilo, así como su cuerpo y su peinado, imita al de los empleados de las embajadas.

■ TRAJE ESPACIAL DE GALLY (cuando se encuentra en el espacio exterior)

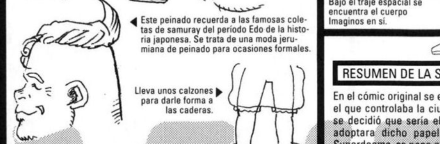
PROTECTOR ESPACIAL (Traje espacial para cyborgs comerciantes)
Se trata de un dispositivo para proteger la parte de la cabeza cuando el cyborg se encuentra en condiciones de vacío.

Las partes del pecho y las mangas se adhieren al cuerpo para evitar escapes.

Una serie de polímeros con memoria forman el casco automáticamente cuando se cierran las válvulas del traje.

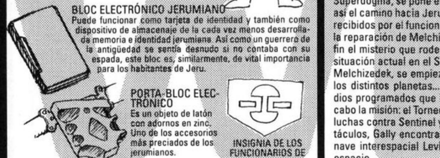
En circunstancias normales. Bajo el traje espacial se encuentra el cuerpo Imaginos en sí.

Botas espaciales de plástico de ingeniería.



Este peinado recuerda a las famosas coletas de samuray del periodo Edo de la historia japonesa. Se trata de una moda jerumiana de peinado para ocasiones formales.

Lleva unos calzones para darle forma a las caderas.



BLOC ELECTRÓNICO JERUMIANO
Puede funcionar como tarjeta de identidad y también como dispositivo de almacenaje de la cada vez menos desarrollada memoria e identidad jerumiana. Así como un guerrero de la antigüedad se sentía desnudo si no contaba con su espada, este bloc es, similarmente, de vital importancia para los habitantes de Jeru.

PORTA-BLOC ELECTRÓNICO
Es un objeto de latón con adornos en zinc. Uno de los accesorios más preciados de los jerumianos.

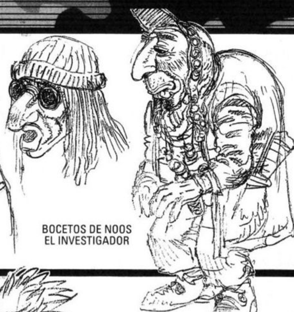
INSIGNIA DE LOS FUNCIONARIOS DE JERU

RESUMEN DE LA SAGA DE JERU

En el cómic original se estableció que era el mismo Melchizedek el que controlaba la ciudad flotante de Salem, pero en el juego se decidió que sería el computador loco "Superdogma" el que adoptara dicho papel. Una vez Gally consigue derrotar a Superdogma, se pone en marcha el ascensor orbital, abriéndose así el camino hacia Jeru. Una vez Gally y Nova llegan a Jeru, son recibidos por el funcionario técnico Pochomkin, que les encarga la reparación de Melchizedek. En ese momento se esclarece por fin el misterio que rodeaba al Consejo Intraestelar LADDER y la situación actual en el Sistema Solar. Aprovechando la avería de Melchizedek, se empiezan a desarrollar intrigas de todo tipo en los distintos planetas... Paralelamente, hay distintos subepisodios programados que hay que superar para conseguir llevar a cabo la misión: el Torneo Interplanetario de Artes Marciales y las luchas contra Sentinel y Garuede. Tras superar todos estos obstáculos, Gally encontrará el camino libre para desplazarse a la nave interespacial Leviathan, la cual tiene prohibido surcar el espacio.



BOCETOS DE OAVRUM, EL INFORMADOR



BOCETOS DE NOOS EL INVESTIGADOR



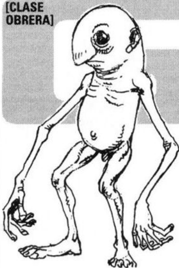
BOCETOS DEL CONDUCTOR DEL CAMIÓN DE RECICLAJE

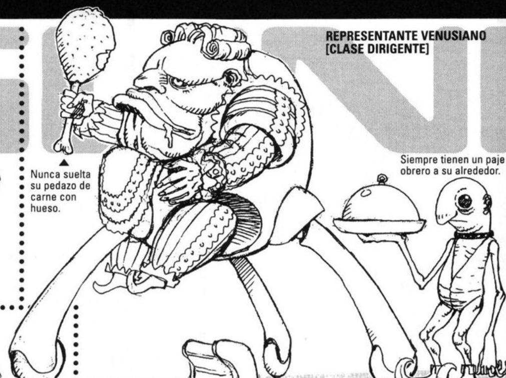


BOCETOS DEL CAZADOR MACCIAQUEO

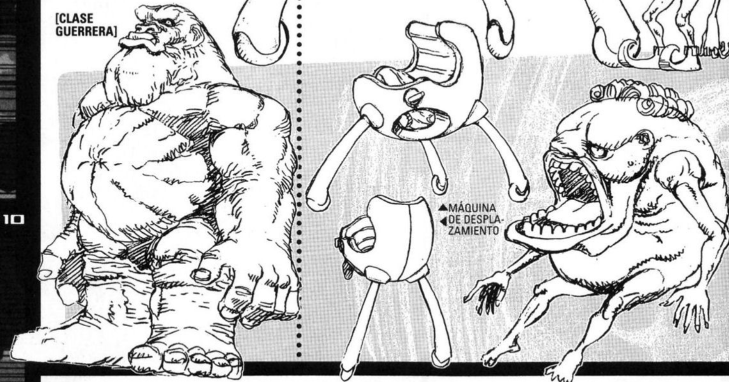


CAMIÓN DE RECICLAJE





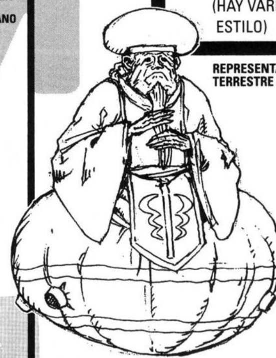


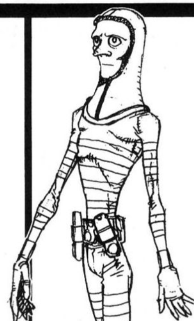


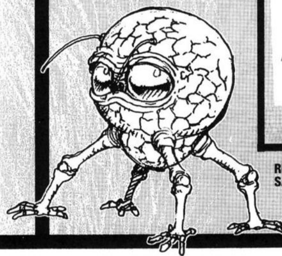
EMBAJADORES LADDER

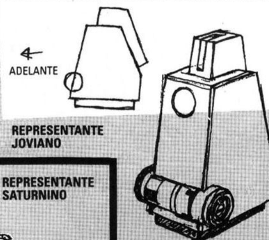
(HAY VARIOS PERSONAJES DEL MISMO ESTILO)











REPRESENTANTES TERRESTRES

Son todos unos ancianos con una edad media de unos 130 años. Se desplazan montados en dispositivos antigravitatorios. Su posición como representantes de la Tierra es un poco especial y distinta de los demás embajadores, ya que como presidentes del Consejo LADDER actúan de mediadores entre Melchizedek y los distintos planetas.

REPRESENTANTES SELENITAS

La escasa gravedad de su satélite ha hecho que su cuerpo sea largo y delgado. Visten unos trajes que recuerdan a unos leotardos. A pesar de que la Luna se encuentra en la esfera de influencia terrestre, ahora cuenta con un gobierno autónomo. Los selenitas son un pueblo tranquilo, amantes de la lírica y la música. Por otro lado, en la Luna se sigue practicando el arte marcial espacial más antigua: el jujutsu de 0 G.

REPRESENTANTES MARCIANOS

Los representantes marcianos son nombrados por la dirigente marciana, la reina del planeta. Al ser uno de los planetas derrotados en la última guerra, hace relativamente poco que Marte se ha incorporado al Consejo LADDER. Los marcianos son despreciados por las gentes de otros planetas y apenas tienen voz y voto en el consejo LADDER.

REPRESENTANTES JOVIANOS

Los jovianos se reproducen a partir de técnicas de manipulación genética: sólo se genera el sistema nervioso, que luego se coloca en úteros artificiales que generan cyborgs completos alrededor del sistema nervioso en cuestión. Su forma de gobierno se basa en el comunismo totalitarista. Sus nombres consisten en códigos y números: reniegan de su hipotética condición humana y desprecian a los hombres en general, creyendo seriamente que ellos son la especie humana más evolucionada.

REPRESENTANTES SATURNINOS

Su forma es un poco extraña, pero al fin y al cabo son humanos creados artificialmente mediante ingeniería genética. En realidad se trata de obreros jovianos creados especialmente para el trabajo en el vacío absoluto. En un momento dado, los jovianos establecieron una colonia en un satélite de Saturno, que posteriormente consiguió la independencia y que hace muy poco ha obtenido el derecho a tener representación en el Consejo LADDER. Su inteligencia es equivalente a la de un niño de diez años. Su sociedad se basa en una especie de comunismo primitivo. Suelen depender de Júpiter y son seres simples e inocentes. Su esperanza de vida es de doce años.

CLASES DE VENUSIANOS

[CLASE DIRIGENTE]

Su forma actual se debe a la manipulación genética. Las piernas están subdesarrolladas debido a que dependen de máquinas de desplazamiento para moverse. Su gobierno se basa en una democracia parlamentaria, aunque sólo son los de la clase dirigente los que cuentan con derecho a voto. Los derechos humanos de las demás clases no están contemplados.

[CLASE OBRERA]

Seres manipulados genéticamente para que puedan efectuar trabajos sencillos. Su inteligencia es comparable a la del mono.

[CLASE GUERRERA]

Seres manipulados genéticamente para que puedan efectuar trabajos pesados. El representante venusiano en el Torneo Interplanetario de Artes Marciales es uno de ellos. Actualmente se exportan a los distintos planetas donde realizan trabajos de todo tipo: desde guardias de seguridad de Jeru a hombres escupe-fuego en el circo.

LEVIATHAN 1

■LEVIATHAN 1 (COLONIA ESPACIAL)
Unos 40 km de largo. Vista desde la Tierra, su posición se encuentra en lo que correspondería al punto L2 de Lagrange de la cara oculta de la Luna. Fue abandonado con su parte posterior (motores) apuntando hacia la Luna.
La colonia está completamente cerrada y no entra luz solar del exterior. La energía eléctrica se obtiene a partir de la fusión de helio 3 que se obtiene desde la Luna, mientras ellos, a su vez, exportan muchos de los productos agrícolas que recolectan.

Algunas partes están dañadas por el impacto de pequeños meteoritos

Las torres herméticas se utilizan como bahías de atraque

Los tanques de combustible de antimateria fueron retirados por el acuerdo LADDER, por lo que ahora se pueden observar los motores desnudos.

LEVIATHAN

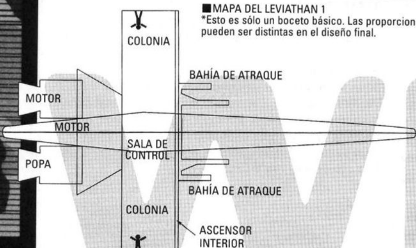
Ciertas partes siguen aún sin estar completas

Dirección de la rotación
La fuerza centrífuga genera gravedad.

Anchura: 2 km.
Dentro de esta especie de cinturón se encuentra la colonia. (La parte circular es idéntica a la que aparece en FINAL FIGHT durante las memorias de Melchizedek.)

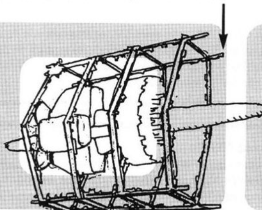
CONCEPTO DE LA SAGA DEL LEVIATHAN 1

En principio, el Leviathan 1 fue construido como una nave interestelar, pero tras las guerras de terraformación se estableció un acuerdo según el cual se le denegaba el derecho a surcar el espacio. Ahora mismo, el Leviathan 1 flota como en un estado de abandono en la cara oculta de la Luna, funcionando básicamente como colonia agrícola y habitado sólo por campesinos. Gally sale de Jeru en una pequeña nave espacial persiguiendo al hombre que trató de averiar a Melchizedek, pretendiendo así sembrar el caos en toda la esfera de influencia terrestre, y en un momento dado llega a la cara oculta de la Luna. Lo que le espera a Gally al llegar al Leviathan 1 es un poderosísimo enemigo: una trampa tendida con premeditación. Las células P.I.P.T. atacan a los colonos y Gally deberá despedirse de sus nuevos amigos casi tan rápido como entra en contacto con ellos. Se trata de una durísima experiencia para ella. Tras todo eso, y sintiendo que una nueva guerra que afectará a todos los planetas del sistema solar está a punto de estallar, Gally sigue el camino marcado por su karma desde hace más de 200 años y se dirige al planeta Marte.



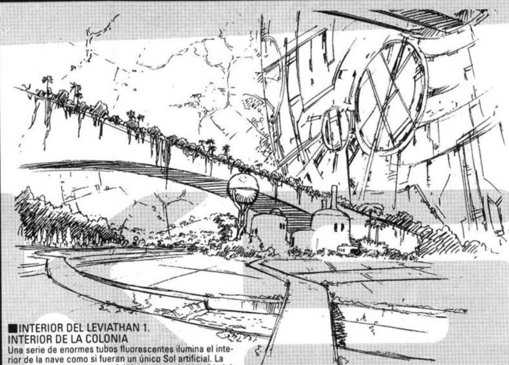
■MAPA DEL LEVIATHAN 1
*Esto es sólo un boceto básico. Las proporciones pueden ser distintas en el diseño final.

PLATAFORMA DE TRABAJO
El lugar donde se celebra la fiesta de despegue del epílogo del juego fue construido sobre esta plataforma. Gira sobre su eje al mismo ritmo que el Leviathan 1.





■Campesino del Leviathan 1



■INTERIOR DEL LEVIATHAN 1. INTERIOR DE LA COLONIA
Una serie de enormes tubos fluorescentes ilumina el interior de la nave como si fueran un único Sol artificial. La población asciende a unas 3.000 personas. La densidad de población es más o menos de cien personas por km².

BOCETOS PRELIMINARES

En esta sección presentamos bocetos preliminares correspondientes al espacio comprendido entre la saga de Zapan y la saga TUNED del cómic ***Gunnm.*** Sin duda se puede observar en estos bocetos que la historia daba un giro y que se empezaba a conocer más sobre las motivaciones y el pasado del Dr. Nova. También se empezaba a arrojar un rayo de luz sobre la relación de Salem con la Ciudad de los Desperdicios.

Bocetos de Zapan cuando empieza a perseguir a Gally tras dejar morir a Sarah.

Idea para la cabeza de Berserker Zapan.

Boceto de la imagen general de Berserker Zapan.

■ZAPAN
Bocetos del Zapan desorientado tras salir derrotado contra Gally.

■MURDOCK
El severo padre de Sarah, Murdock.

Murdock es también un destacado cazador-guerrero.

Nunca deja de estar en contacto gracias a sus aparatos de comunicación.

El transmisor le permite controlar permanentemente a sus cuatro perros cyborg.

■SARAH

Bocetos de Sarah.

Sarah fue la que rescató al Zapan desorientado y le dio fuerzas para seguir adelante. Trabajaba en una organización benéfica como voluntaria.

Sarah con delantal.

■KOYOMI
Bocetos de Koyomi a los 3 años.

■GALLY
Boceto del traje que lleva Gally en el episodio FIGHT 23, cuando sale tocando el piano y cantando.

Sin la chaqueta.

Idea paralela.



■BASARD
Guardaespaldas y sirviente del Dr. Nova.



Boceto de Eelay (?).



■EELAY





La amante y ayudante del Dr. Nova.

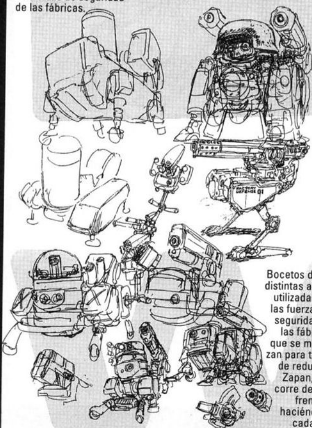
Bocetos de la cara.



Ideas para los accesorios.

Bocetos de "Eelay".

■Fuerzas de seguridad de las fábricas.



Bocetos de las distintas armas utilizadas por las fuerzas de seguridad de las fábricas que se movilizan para tratar de reducir a Zapan, que corre desenfrenado, haciéndose cada vez mayor...





Traficante de drogas asesinada por Zapan.

■Otros.

■PERROS CYBORG

En este momento del diseño se podía ya observar que había cuatro de ellos y que ya tenían nombres decididos.

WINNER
GLORY
LOUD
FURY

Bocetos de los perros cyborg.

Bocetos de los hocicos.

FURY

LOUD

WINNER

GLORY

SAGA DE TUNED

■VECTOR

Vuelve a aparecer después de la saga de Yûgo. Barjack le tiene preocupado.

■LA SECRETARIA DE VECTOR

■FOGYA

Al principio se había pensado que podría ser un motorista.

Los bocetos de este personaje datan de una fecha incluso anterior al "Prototipo de Gunnm".

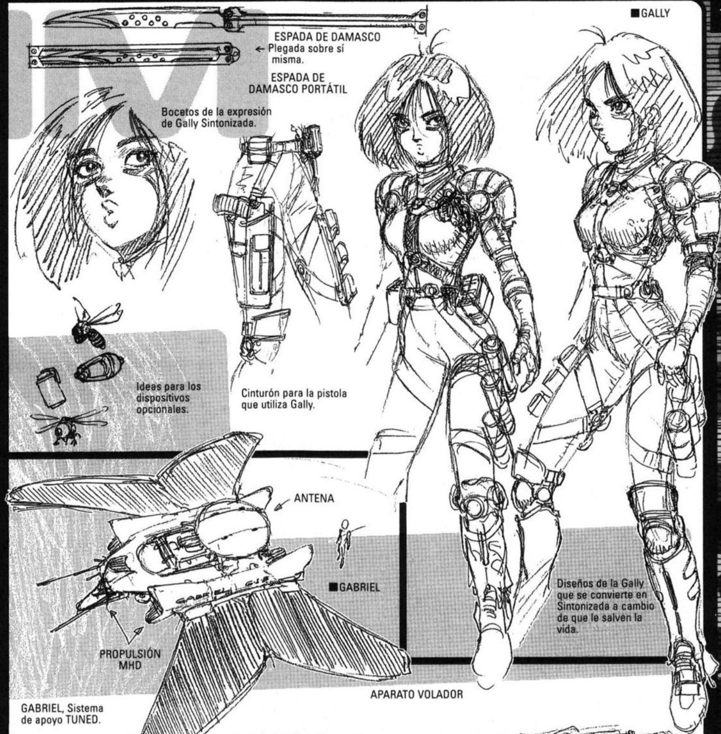
Se puede decir que este personaje fue cambiando y madurando a lo largo de mucho tiempo.

■DR. RUSSELL

Bocetos del Dr. Russell. Es meridianamente opuesto al Dr. Nova.

Al parecer ya estaba pensado que Fogya se enfrentaría a Den.

Su buen humor estaba ahí desde el principio.



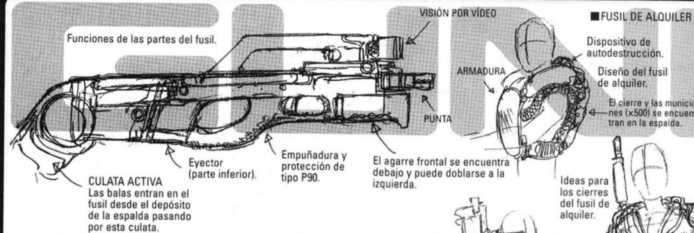
¿Es que lo diseñó primero como un guerrero sin amo?

Se trata de un terminal que apoya a Gally y a la vez la supervisa.

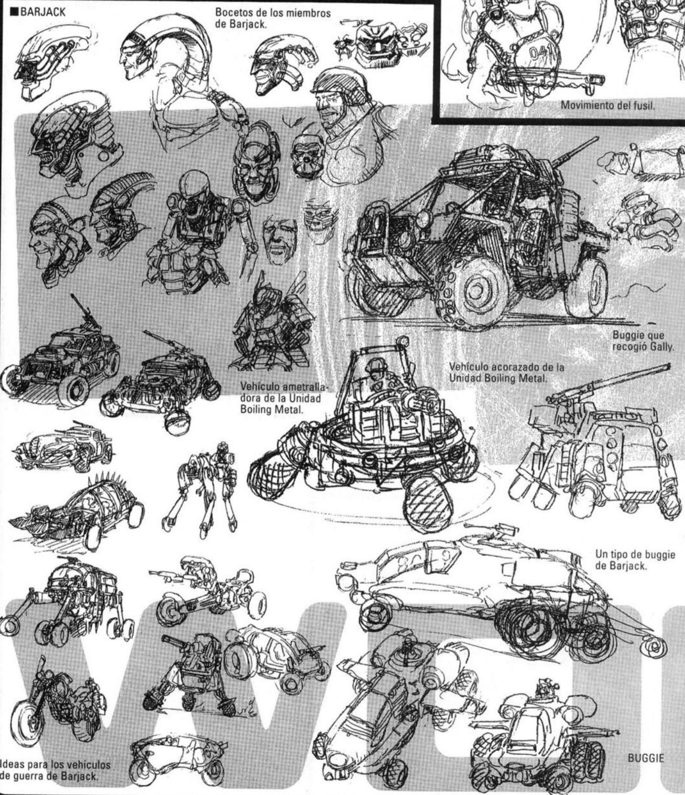
GABRIEL, Sistema de apoyo TUNED

Un sistema de apoyo sin piloto que sirve para rastrear enemigos, vigilar, transmitir, proteger y atacar desde el aire.

■FUSIL DE ALQUILER



■BARJACK



Bocetos del ferrocarril.

La silueta de locomotora de vapor tiene un aspecto imponente.

■FERROCARRIL DE LAS FÁBRICAS

Podemos ver que desde el principio se había pensado en el tren con el concepto de un "reactor nuclear con ruedas".

Ideas para los detalles.

MERCENARIOS

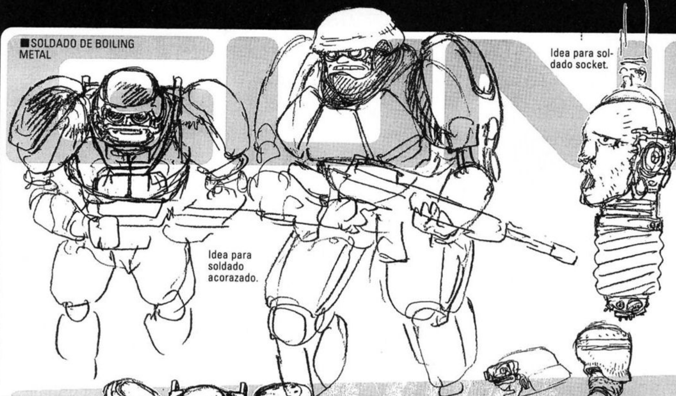
Bocetos del líder y de Yolg.

Los mercenarios que van en el mismo tren que Gally.

Boceto del cyborg que se cuela en la cola y se mete con Fogya.

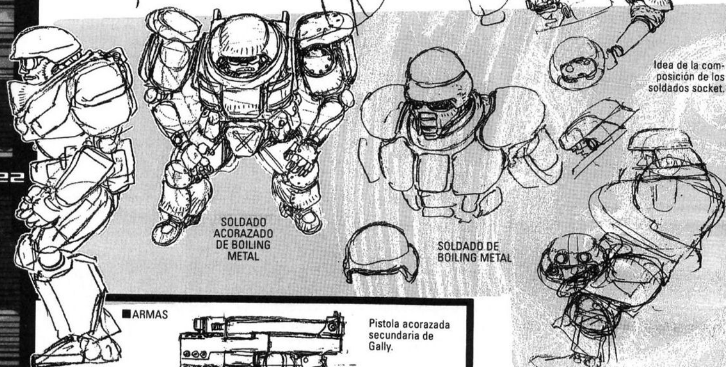
Bocetos de los mercenarios.

■SOLDADO DE BOILING METAL



Idea para soldado socket.

Idea para soldado acorazado.

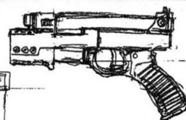


Idea de la composición de los soldados socket.

SOLDADO ACORAZADO DE BOILING METAL

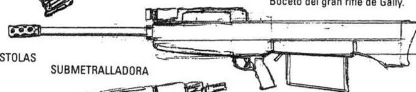
SOLDADO DE BOILING METAL

■ARMAS

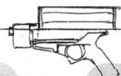


Pistola acorazada secundaria de Gally.





Boceto del gran rifle de Gally.



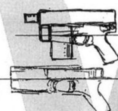
TIPOS DE PISTOLAS

SUBMETRALLADORA

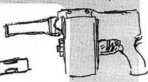


M16 Kurtz

Rifle semiautomático de 12,7 mm.





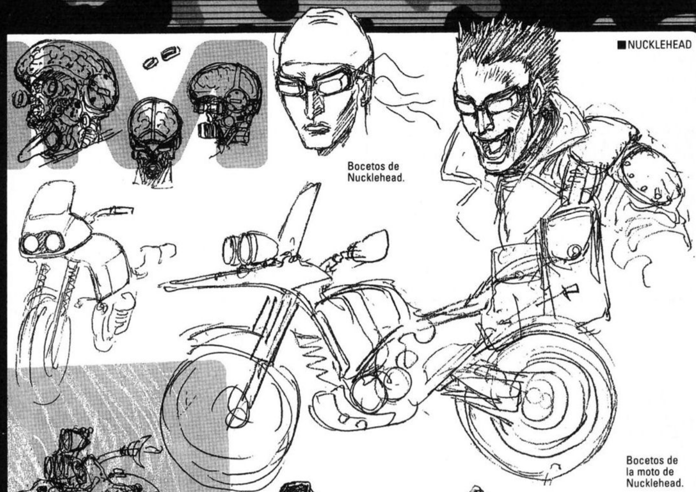


Supas 15 Kurtz.

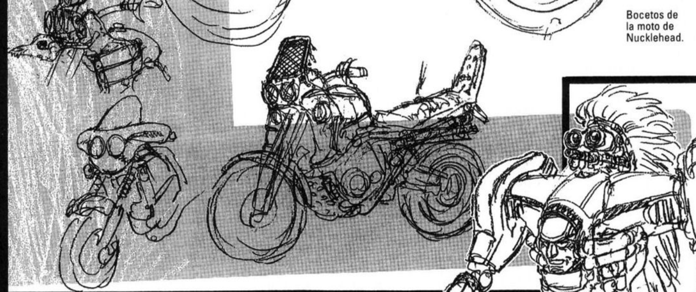


Barrecalles Kurtz.

■NUCKLEHEAD



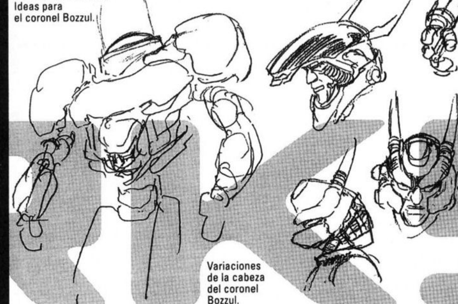
Bocetos de Nucklehead.



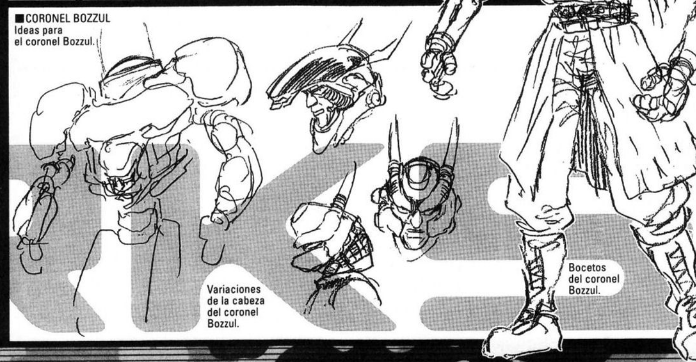
Bocetos de la moto de Nucklehead.

■CORONEL BOZZUL

Ideas para el coronel Bozzul.



Variaciones de la cabeza del coronel Bozzul.



Bocetos del coronel Bozzul.

DATOS BÁSICOS DE MARTE

[DATOS GEOGRÁFICOS]
Período de revolución alrededor del Sol (1 año): 687 días
Período de rotación sobre su eje: 24 horas, 40 minutos
Inclinación del ecuador: 25,19º
Diámetro del ecuador: 3.397 m
Velocidad de fuga: 5,02 km./s
Masa: 1/9 de la terrestre
Gravedad en el ecuador: 0,38 G
Presión atmosférica media: 6,1 hp
Temperatura media: –58º C
Oscilación de temperatura: –143 a –27º C

• Campos magnéticos: Marte no cuenta con campos magnéticos, por lo que las brújulas no se pueden utilizar para orientarse en el planeta rojo. Pare ello hay que confiar exclusivamente en las señales que emiten los satélites artificiales.

• Tormentas de arena: Dichas tormentas se originan en las regiones de la Hellas Planitia o de Noachis, se extienden a todo el planeta en 10 ó 30 días y amainan al cabo de 50 ó 100 días. Durante tal época, el despegue y aterrizaje de naves espaciales en el Espaciopuerto Olympus se vuelve extremadamente complicado. Todos los transportes, excepto el tren subterráneo, dejan de funcionar.

[LOS SATÉLITES]
FOBOS
Eje mayor: 25 km.
Distancia de la superficie marciana: 5.900 km.
Período de rotación: 7 horas, 39 minutos
Gravedad específica: 1,9
Composición: Asteroide carbónico

DEIMOS
Eje mayor: 13 km.
Distancia de la superficie marciana: 20.000 km.
Período de rotación: 30 horas, 18 minutos
Gravedad específica y composición: Ídem que Fobos.

• Vistos desde la superficie: Fobos aparece por el horizonte del oeste y se desplaza rápidamente hacia el este hasta desaparecer. En cambio, Deimos aparece por el lado contrario y tarda unos dos días en ponerse.

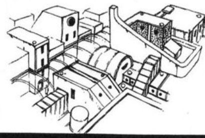
[CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES]
EL ROSTRO DE MARTE
Posición: 41º de latitud norte y 9,52 de longitud. Situado en la región de Cydonia.
Tamaño: Unos 2,3 km de ancho y 2,6 km de largo

• Se trata del monumento central de la Ciudad del Rostro, la capital de Marte. En la frente se sitúa el imponente Castillo de Marte. Tanto el Castillo como la Ciudad del Rostro fueron construidos después de que se firmaran los acuerdos del proyecto LADDER. En el Castillo de Marte se encuentra la torre de control de los satélites Soletta, que distribuyen la energía solar tan necesaria para la generación de alimentos.



■ASENTAMIENTO AGRÍCOLA MARCIANO
Los asentamientos agrícolas (colonias de producción de alimentos) más comunes en Marte se encuentran en cráteres naturales. Las zonas de cultivo y de residencia están cubiertas por cúpulas herméticas, mientras que los tanques de aire y agua, las instalaciones de tratamiento de residuos y los convertidores eléctricos se encuentran en el exterior. En el caso de que se aproveche un gran cráter natural de varios kilómetros de diámetro, suele darse el hecho de que el área residencial se encuentra también en su interior. Estas comunidades importan la electricidad, el agua y el aire y exportan a las ciudades los alimentos producidos. El área en la que los satélites reflejantes de luz solar "Soletta" pueden proporcionar una cantidad de luz solar equivalente a la de la Tierra está limitada a unos pocos cientos de kilómetros, por lo que en ciertas zonas se encuentran grupos de asentamientos agrícolas que gestionan autónomamente su región.





■ZONAS RESIDENCIALES DE LOS ASENTAMIENTOS AGRÍCOLAS
Al encontrarse dentro de una cúpula completamente cerrada, no hace falta construir los edificios herméticamente. Las casas están construidas con adobes secos y pintadas de marrón, a lo "pueblo indio". Muchos de los marcos de puertas y ventanas han sido reutilizados de viejas construcciones herméticas o incluso de naves espaciales. Al no llover dentro de la cúpula y estar el ambiente más bien seco, hay que ir con mucho cuidado con el fuego. Todas las casas disponen de calefacción central.

■CIUDAD DEL ROSTRO – IMAGEN DE UN DISTRITO RESIDENCIAL
Todos los edificios son herméticos y en general de poca altura, por lo que tienden a abigarrarse formando una masa de edificios bajos sin fin. Los materiales básicos de construcción son cemento y ladrillos de alta calidad, aunque también se utiliza aluminio y otros metales. Al ser edificios completamente cerrados, carecen de chimeneas o balcones. En algunas calles se han instalado techos transparentes para que la gente pueda pasear tranquilamente.

■NAVE DE GIRA DEL GRAN CIRCO DEL SISTEMA SOLAR
La nave nodriza que utiliza la troupe circense para desplazarse de planeta en planeta suele quedarse en órbita mientras la nave de gira desciende a tierra y efectúa la gira por el planeta en cuestión. La cabina de pilotaje, en forma de lámpara árabe, mide unos 200 m de largo, mientras que el globo tiene más de 500 m de diámetro. La nave en sí no se mantiene en el aire gracias al globo, sino que dispone de unos motores escalares que le permiten volar. El globo no es más que un reclamo para que la gente acuda al circo. Cabe mencionar que la carpa hermética no es transparente.

VALLE DEL PANZER KUNST
Posición: 24,46º de latitud norte y 103,33 de longitud. Situado al norte del Monte Ascreus.

• Actualmente es una área abandonada donde no vive nadie.

TERRITORIO DE ZOW (OFFIA CHASMA)
Posición: 4,23º de latitud sur y 71,15º de longitud. Situado en el interior del Valle Marineris.

• Se trata de una de las mayores plantas generadoras de atmósfera de Marte. En el mismo Valle Marineris se encuentran también las plantas de Meras Chasma y Eos Chasma, controladas también por gobernadores como Zow. Junto al agua y la luz del sol, estas plantas son de vital importancia para Marte, por lo que la dirigente marciana trata de asegurar su férreo régimen enviando a hombres de confianza como Zow a dirigirlas.

VALLE MARINERIS
Tamaño: Unos 5.000 km de longitud, con una máxima anchura de 600 km y una profundidad máxima de 8 km.

• En esta región se colocó una cobertura transparente y hermética que permitió que se convirtiera en la mayor colonia de Marte.

MONTE OLYMPUS
Posición: 18,24º de latitud norte, 133,06º de longitud.
Tamaño: 27.000 m de altura, 600 km de diámetro de la base.

* El cráter situado en la cima de la montaña, de 65 km de diámetro, se ha convertido en el mayor espaciopuerto del planeta, un espaciopuerto que funciona como una ciudad. Existe un tren bala, capaz de llegar a la Ciudad del Rostro en 3 horas, que recorre a velocidad supersónica unos profundísimos túneles en los que se ha hecho el vacío.

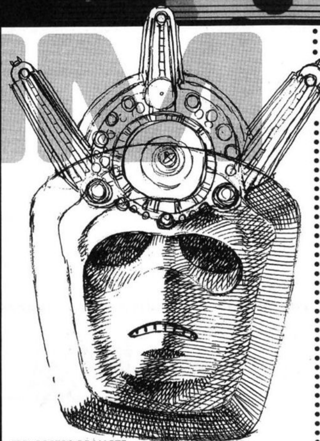
[PARTICULARIDADES VARIAS]
• Agua y aire: En el subsuelo de Marte se encuentran capas de hielo permanente, que se extrae y se funde. En cuanto al aire, se obtiene de la extracción de carbono orgánico (que contiene oxígeno y dióxido de carbono) del subsuelo y su posterior disolución por fusión nuclear. Existen enormes plantas, entre las que destacan la de extracción de hielo del polo norte y las de generación de aire del Valle Marineris.

• Alimentos: Se cultivan hortalizas y se cría el ganado dentro de una serie de cúpulas-invernadero. Al ser insuficiente la cantidad de luz solar que reciben las plantas en el interior de la cúpula, es imprescindible contar con la ayuda de los satélites reflejantes de rayos solares "Soletta". En el Valle Marineris se generan aproximadamente un 50% de los alimentos consumidos en el planeta entero.

• Luz solar: A una altura de unos 3.000 m orbita una serie de satélites artificiales cuya misión es la de reflejar los rayos solares: los Soletta. Vistos desde el suelo, es como si el cielo estuviera adornado por una serie de pequeños soles. El número de satélites es siempre inferior al que sería ideal y necesario visto el número de asentamientos agrícolas, pero su control absoluto está en manos de la dirigente marciana, siendo uno de los símbolos de su poder.

LA CIUDAD DEL ROSTRO

En la saga de Marte confluyen por fin todos los conceptos vistos en ***Gunnm*** al mismo tiempo que se desvela el secreto del nacimiento de Gally y la auténtica verdad que yace tras la guerra de hace 200 años. Además, todo en la historia acaba confluyendo, los destinos de numerosas personas se entrelazan y se abre el camino para una nueva gran aventura. El escenario de esta épica saga es, cómo no, el planeta Marte, cuyo centro neurálgico se encuentra en la Ciudad del Rostro. Todas las notas y explicaciones de los distintos lugares fueron escritas por **Yukito Kishiro** en persona. (Equipo editorial.)

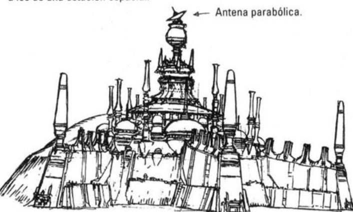


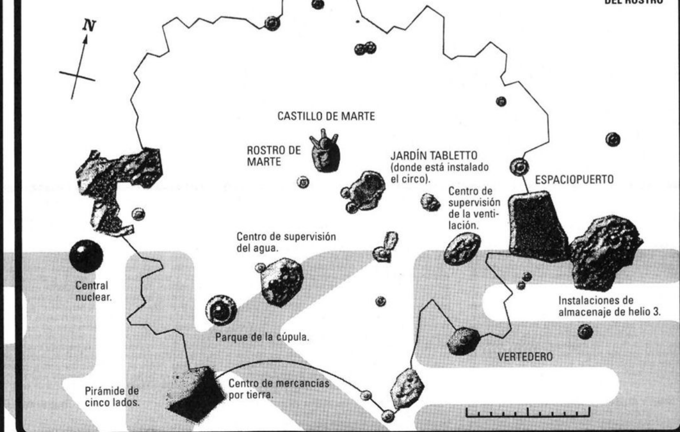
■EL ROSTRO DE MARTE
Destacan las estructuras del Castillo de Marte en la frente, de modo parecido a los cuernos de cierta serie de robots. El tamaño del rostro de Marte es: anchura 2,3 km, largo 2,6 km.

■PERFIL DEL ROSTRO DE MARTE



■CASTILLO DE MARTE
La torre central, que hace las veces de torre de control de los Soletta, supera el kilómetro de altura. El exterior está totalmente recubierto de latón, que brilla cegadoramente al sol. Por supuesto, se trata de una estructura totalmente hermética, por lo que, si exceptuamos los adornos exteriores, los materiales y el sistema de ventilación son muy parecidos a los de una estación espacial.





• **ENERGÍA:** Lo más normal es generar electricidad a partir de la fusión de helio 3, que se importa prácticamente en su totalidad del planeta Júpiter. El hecho de que no se construyan más plantas de energía solar responde a fuertes presiones por parte de Júpiter.

• **TRANSPORTE:**
Intraplanetario:
– **Autopistas.** Se trata de las vías más comunes. El transporte de mercancías entre las ciudades y los asentamientos agrícolas se efectúa con camiones herméticos que recorren una red de autopistas. Al ser imposible construir carreteras asfaltadas porque quedarían inmediatamente enterradas por el efecto de las terribles tormentas de arena, se han instalado sólo indicadores y señales. A veces los camiones son atacados por bestias berserker.
– **Tren subterráneo al vacío.** El espaciopuerto Olympus y las grandes plantas están unidas con la Ciudad del Rostro gracias a este tren subterráneo al vacío. Se trata del transporte más seguro que existe.
– **Por aire.** Excepto en la época de tormentas de arena, el transporte aéreo es el medio de transporte más seguro junto al tren subterráneo. Sin embargo, al tener Marte muy poca gravedad y presión atmosférica, es muy difícil para los aviones normales conseguir suficiente impulso y las operaciones de despegue y aterrizaje se vuelven extremadamente complicadas. Normalmente, el problema se soluciona instalando unos cohetes que permiten el despegue y el aterrizaje en vertical. Para transportes de larga distancia, también existen aviones-cohete que aprovechan la pobre velocidad de escape del planeta para desplazarse trazando trayectorias balísticas.

Interplanetario:
– Al no existir un ascensor orbital, las opciones se limitan a despegar y aterrizar directamente desde un espaciopuerto situado en tierra o, en el caso de las naves espaciales incapaces de penetrar en la atmósfera, atracar en alguna de las estaciones espaciales situadas en la órbita satelital y transportar el cargamento o los pasajeros a una nave de alquiler. Las estaciones espaciales y las naves de alquiler no pertenecen al gobierno marciano sino a la Liga de los Asteroides.
– **Entre la Tierra y Marte:** El tiempo de vuelo con una nave de propulsión nuclear de la Tierra a Marte es de: 3,5 días a 1 G, 6 días a 1/3 G, 9 días a 1/6 G y 11 días a 1/10 G.

• **Fábricas:** Las fábricas llevan un considerable retraso y ahora mismo no son capaces de invertir ni en naves ni en estaciones espaciales porque no cuentan con los medios técnicos y económicos para hacerlo. Se dice que la culpa radica en la política de cerrazón que sufrió Marte a raíz del acuerdo LADDER. La mayoría de aparatos y productos que se utilizan ahora en Marte, como los camiones herméticos de transporte, son de fabricación joviana o venusiana.

• **ECONOMÍA:** A primera vista, las diferencias entre ricos y pobres son abismales, y la mayoría de la población trabaja en el sector primario. En algunas zonas las condiciones de vida son francamente severas, por lo que muchas familias, ante las dificultades por alimentar a todos sus miembros, deciden enviar a algunos de sus hijos a la Ciudad del Rostro, a las plantas de deshielo del polo norte o incluso fuera del planeta, a la Liga de Asteroides, por ejemplo.

• **GOBIERNO:** Monarquía. Los reyes reciben el título de "Dirigente Marciano", aunque hace ya muchas generaciones que por alguna razón sólo acceden mujeres al puesto supremo. La monarca nombra a los gobernadores de las zonas de comunidades agrícolas y de las distintas plantas, afianzando así su poder. La historia de la monarquía actual se remonta a hace 200 años, cuando las presiones del acuerdo LADDER obligaron a los marcianos a instaurar un régimen monárquico. Hace más de 200 años, la actual dinastía real no era más que uno de los poderosos clanes que luchaban entre sí para hacerse con el poder. En algunas regiones siguen existiendo poderosos clanes descendientes de los rivales de la actual dinastía rival y muchos de ellos esperan una oportunidad para hacerse con el poder.

■EL PUEBLO DEL PANZER KUNST
El tronco resquemado del primer plano es el árbol de los recuerdos de Gally (Yôko).

■PAISAJE MARCIANO
Ruinas de una enorme nave espacial.

■CAMIÓN HERMÉTICO DE TRANSPORTE
Se trata de un enorme vehículo que se utiliza para el transporte de mercancías y pasajeros. Al construir un vehículo hermético hay que hacer una cabina de pilotaje enorme, por lo que incluso un utilitario de sólo cuatro plazas acaba siendo tan grande como un autobús contemporáneo.

■EL CIELO MARCIANO
El sistema de satélites Soletta hace que parezca que haya varios soles en el cielo.

26

■EL VALLE DEL PANZER KUNST
En un principio se trataba de un valle natural sobre el cual se instaló una cobertura hermética, permitiendo así la construcción de residencias, pero la persecución del Panzer Kunst tras la guerra hizo que la zona fuera atacada y totalmente destruida. Gran parte del valle acabó derrumbado y, en la actualidad, está desierto. En las ruinas de las pocas casas que se salvaron del desastre, todavía hoy se pueden encontrar un gran número de huesos y de partes de cíborgs que delatan la crueldad de las torturas a las que fueron sometidos. La montaña que se ve al fondo es el Monte Ascreus, que forma parte de los Montes Tharsis. Los edificios son de un estilo muy parecido a los que se construyen ahora en los asentamientos agrícolas.

■SATÉLITES REFLEJANTES DE LUZ SOLAR "SOLETTA"
Cada uno de los espejos reflejantes que orbitan alrededor de Marte mide unos 10 km de diámetro. Están hechos de plástico y cables. El espacio que se abre entre cada uno de ellos es muy irregular. Esto se debe a que durante las guerras de terraformación muchos de ellos fueron destruidos, y desde entonces las tareas de reparación y reubicación han marchado muy lentamente a consecuencia de los problemas económicos. Se puede cambiar la orientación de cada uno de los espejos desde la torre de control situada en el Castillo de Marte.

• **CARÁCTER:** Se suele decir que los habitantes de Marte fueron en un momento dado unas gentes muy orgullosas y ambiciosas. Además, desde hace unos 200 años no ha habido disputas internas y la economía ha experimentado una notable mejora. Sin embargo, existe un profundo trauma colectivo derivado de la humillación de haber sido los únicos derrotados en la guerra de hace 200 años, un trauma que sigue latente todavía. Tal vez sea por ello que la mayoría de marcianos son ahora de carácter servil y que muchos de ellos se refugian en la religión o las drogas para escapar del sentimiento de cerrazón. Aparte, hay muchos habitantes de Marte que, desesperados al ver que su planeta no avanza ni mejora, eligen emigrar e ingresar, por ejemplo, en la Liga de los Asteroides.

• **PANZER KUNST:** Actualmente quedan muy pocos marcianos que ni siquiera conozcan el nombre de esta arte marcial nacida en Marte hará unos 300 años y que fue absolutamente prohibida tras la derrota en la guerra de hace 200 años.

• **SÍNDROME FACIAL:** Al principio de la historia de Marte como colonia, la enfermedad facial era con diferencia la más temida de las enfermedades marcianas. El síndrome se daba por culpa de la automultiplicación anómala del ADN de seres vivos y se manifestaba con la aparición de diversos rostros completos (con cerebro, ojos, nariz, etc.) tanto en el exterior como en el interior del cuerpo. La enfermedad terminaba con la vida del afectado cuando los rostros invadían el cuerpo por completo o cuando el infectado enloquecía, feneciendo, por el impacto psicológico que le producía observar su propio aspecto. Parece ser que el origen de esta anomalía reside en cierta peculiar proteína que se encuentra en los vegetales y hortalizas, así como en el ganado, criados en Marte. Hasta hace 200 años no existía cura alguna que no fuera sustituir todo el cuerpo, excepto el cerebro y la médula espinal, por dispositivos cyborg. Sin embargo, gracias a la aplicación efectiva de la nanotecnología, ahora se puede localizar y erradicar el agente causante de la enfermedad.

• **CÉLULAS BERSERKER:** Las células de los soldados berserker que Venus introdujo en Marte con motivo de las guerras de terraformación sufrieron una mutación súbita e infectaron a animales y humanos, haciendo que enloquecieran y se convirtieran en "bestias berserker". Dichas bestias están causando graves problemas sociales, ya que pueden sobrevivir y reproducirse en un ambiente con tan poca temperatura y presión atmosférica como Marte, creando incluso su propio ecosistema.
Las bestias berserker no requieren de proteínas para alimentarse, por lo que no atacan a los humanos para comérselos. En cambio, como sí pueden metabolizar metales y electricidad, suelen atacar a vehículos y asentamientos. Respondiendo a los daños causados por las bestias berserker, el gobierno monárquico ha creado el sistema de "Cazador de Berserkers", que consiste en ofrecer recompensas por cada bestia cazada. Los cazadores de berserkers deben tener permiso y las recompensas se cobran en cada uno de los territorios. Biólogos de otros planetas han comenzado a considerar a las bestias berserker como una nueva especie de seres vivos, lo que ha provocado que ciertos grupos ecologistas de Venus hayan reaccionado e inicien de vez en cuando campañas contra la práctica de cazar a los berserkers.

(Text by **Kishiro.**)

26



El @RG lo hacemos todos

6° Aniversario



http://lamansion-crg.net